

in^{sight}

la cultura dell'altro

num. 9



logo **fausto**
linpariti
editore

Collana
Accademia di Belle Arti di Roma



PROPRIETÀ LETTERARIA RISERVATA

Copyright 2020 - © Accademia di Belle Arti di Roma



QUESTO MAGAZINE APPARTIENE A



CO- LO- PHON // LUG 2022

logo **fausto
lupetti**
editore

Direzione e redazione
Viale Abruzzi, 84 - 20131 - Milano
Tel. +39 02 3653 6238

Via dei Pratelli, 31 - 40122 - Bologna
Tel. +39 051 5870786

www.faustolupettieditore.it

Distribuzione Messaggieri Libri
ISBN 978-88-6874-356-7

Anvur - Editore registrato

Foto in copertina, Leah Denbok.

insight

la cultura dell'altro

n° 9

Pubblicazione periodica

● accademia
● di belle arti
● di roma

Sede

Accademia di Belle Arti di Roma
via di Ripetta, 222
00187 Roma

Direttore Responsabile

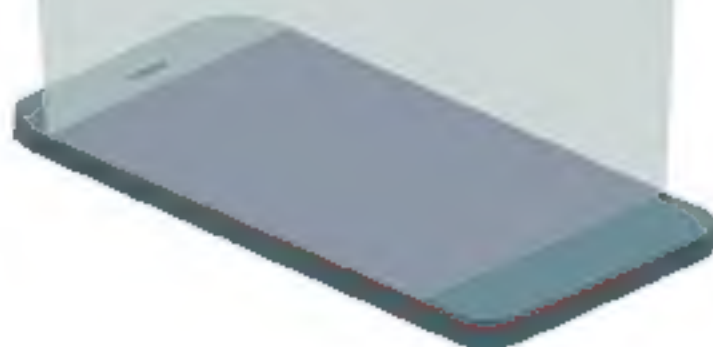
Enrico Pusccheddu

Comitato di Direzione

Morena Foglia
Vittoria Pescatori
Stefano Mosena

Si ringrazia per la collaborazione

Massimo Arduini, Mattia Baldi,
Marco Accordi Richards,
Amerigo Bazzoffia, Tonino Cantelmi,
Cristina Chiappini, Andrea Concas,
Roberto Concas, Rocco Converti,
Tiziana Contino, Lauren Ferro,
Romina Galetta, Valentina Longo,
Dario Madeddu, Rossella Passavanti,
Sara Potente, Micaela Romanini,
Elena Schembri, Sebastiano Zanolli.





Insight n°9



Chiamata in corso...

REDAZIONE INSIGHT



Morena Faglia



Vittoria Pescatori



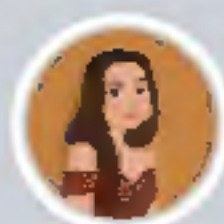
Sara Potente



Lorenzo Maschullo



Mauro Palmieri



Naomi Minola



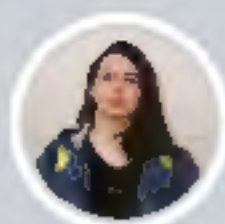
Pier Paolo Cardini



Giulia Cardini



Cristina Ballone



Aurora Benti



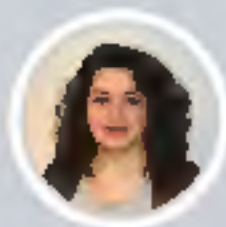
Alessia Baldi



Sara Campolongo



Cerca in > INSIGHT n°9 > Redazione



Francesca Cerioni



Sofia De Mastrogiovanni



Lorenza Ferraro



Giulia Giaccio



Andrea Bolzetti



Walter Pilato



Martina Iuffredo



Sara De Grandis



Elena Morano



Federica Fornari



Giorgia De Micheli



Natalia Synowiec



Anastasia Marangoni



Ottavia Pomper



In Consegna...

SOM MA RIO

- 12 **Fermate il Mondo... Voglio scendere!**
L'imprevedibilità dell'esistenza
Contraddizioni e interdipendenza tra
mondo reale e mondo virtuale
di *Enrico Pusccheddu*

LO SPAZIO DELL'ESPERIENZA

- 18 **AfterTHAT. Tra reale e virtuale**
di *Massimo Arduini*
- 26 **La Maschera e il Volto**
di *Mattia Beldi*
- 34 **Exsistentia**
Divenire + 20
di *Tiziana Contino*
- 38 **Il lato umano del business
sui social media**
di *Romina Galetta*
- 44 **Il transito nella tecnoliquidità
postmoderna:**
la rete dai confini incerti e
dalle potenzialità straordinarie
di *Tonino Cantelmi*
- 48 **Il Basic Design**
di *Cristina Chiappini*

EVENTI

- 56 **Leah Denbok: Fotografia e Attivismo Politico nell'Opera della Giovane Artista Canadese**
di *Elena Schembri*
- 63 **L'importanza di uno sguardo**
di *Enrico Pusccheddu*
- 64 **Behind The Light**
di *Natalia Synowiec, Walter Pilato*
- 70 **Virtual Influencer**
di *Natalia Synowiec, Walter Pilato*
- 72 **Alta Roma**
di *Giorgia De Micheli, Andrea Bolzetti*
- 82 **Concorso ADR**
di *Giulia Giaccio, Lorenza Ferrara*

FOCUS

- 90 **Formattare il tempo**
La rete come rifugio artificiale
di *Enrico Pusccheddu*
- 94 **Tra reale e virtuale: il bacio nella pubblicità contemporanea**
di *Americo Bazzoffia*
- 104 **L'iCloud della tua mente: cos'è il mind-uploading?**
di *Alessia Baldi, Sara Campolieto, Sofia De Mastrogiovanni*
- 108 **L'Embodiment: il futuro dell'incarnazione?**
di *Alessia Baldi, Sara Campolieto, Sofia De Mastrogiovanni*
- 110 **DaD_city**
di *Rocco Converti*
- 114 **È ora di voltare pagina?**
di *Sara Potente*

SEGNALAZIONI

- 120 **La rivoluzione delle arti interattive**
intervista a David Cage
di *Marco Accordi Rickards*
- 130 **L'inganno dell'Uomo Vitruviano
e le antiche regole della Divina
Proporzione**
di *Roberto Concas*
- 134 **Crypto Arte: il nuovo libro di Andrea
Concas dedicato all'universo NFT**
di *Valentina Longo*

VETRINA DELLE TESI

- 140 **AURORA BENNI**
Il sapore del silenzio
- 144 **ANDREA BOLZETTI**
About Queerness
- 148 **SHIQI LU**
*L'applicazione dei libri illustrati
nell'educazione sessuale dei bambini*
- 152 **VITTORIA PESCATORI**
The Art of Post
- 156 **SARA POTENTE**
Ink Words
- 160 **VERA SCHWIERZ**
Narrar storie, cantar memorie
- 164 **NATALIA SYNOWIEC**
*Ogni anno un suo colore & il piccolo
pantalone*

VETRINA DEGLI STUDENTI

- 170 ALESSIA BALDI
172 SARA CAMPOLIETO
174 PIER PAOLO CARDINALI
176 FEDERICA FORNARI
178 GIULIA BIACCIO
180 ANASTASIA MARANGONI
182 NOEMI MINOSA
184 MAURO PALMIERI

RIFLESSIONI

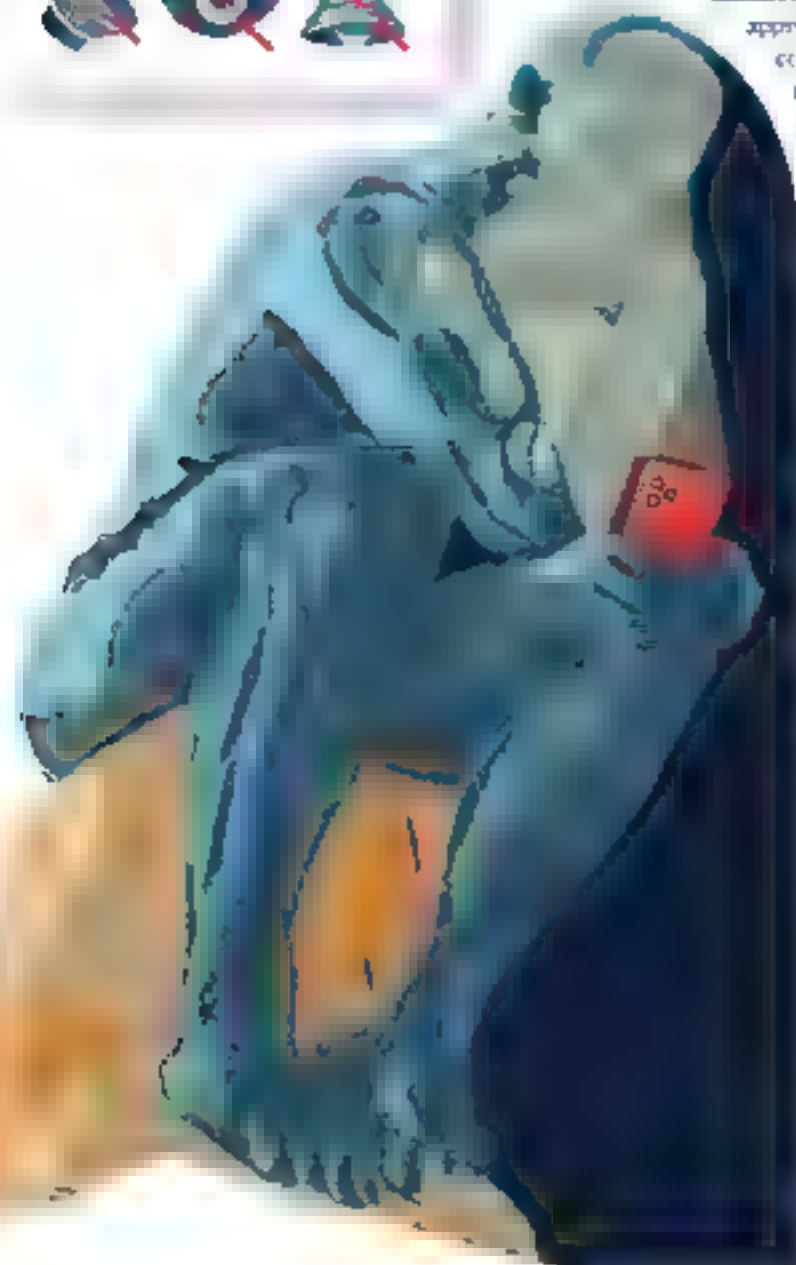
- 188 Com'è difficile trovare l'alba dentro l'imbrunire!
di *Dario Madeddu*
192 La cultura dell'attore
Soffermlamoci sul Rispetto
di *Rossella Passavanti*
194 Intelligenza e creatività
Machine Learning e Pensiero Umano
di *Enrico Pusceddu*
198 Il controllo tra destino e fato. Io dove voglio e posso stare?
di *Sebastiano Zanolli*
202 Tra induttività e materialità
L'esperienza sensoriale delle parole
di *Stefano Mosena*
204 Vite Online
di *Andrea Bolzetti, Martina Iuffredo*
206 Quel confine sottile tra Arte e Tecnologia
di *Lorenzo Masciullo, Mauro Palmieri, Noemi Minosa*

Fermate il mondo... VOGLIO SCENDERE!

L'imprevedibilità dell'esistenza

Contraddizioni e interdipendenza tra mondo reale e mondo virtuale

a cura di Enrico Pasceddu



L'esperienza condensa e sempre qualcosa di avvincente. In un'immaginaria cavola rotonda inferiore, di estrazione diversa, riflettano, esplorano, appropriandosi, presentandosi osservazioni, visioni concrete, saperi, riflessioni, che si avventurano, si interpolano e definendo metaforicamente la nostra esperienza individuale e collettiva all'interno di un contesto fisico concreto: il nostro magazine *l'Espresso*. La "cavola dell'altro" (il percorso quello d'*l'Espresso*, che quest'anno compie dieci anni) in questa nuova uscita l'obiettivo che ci si è preposto è di indagare su una relazione sempre più attuale e in molte situazioni con tradizione: "mondo reale e mondo virtuale", riflettendo e condividendo punti di vista interdipendenti. Mondo reale e mondo virtuale che entrano in contatto, in alcuni casi paralleli, in altri, opposti, in un vortice di interazioni che in molte situazioni irrita la nostra percezione spazio-temporale del qui e ora. Da qui l'uscita: la realtà oggettiva, costruttivamente in questa pregata, multimedialistica e alquanto complessa e ingarbugliata. Ne nostro cuore il tempo quotidiano, e qualcosa di veramente incompatibile con la superficialità e in molti casi l'insensatezza, dei affari che ci costringe a un'esperienza di trasmissione in un tempo nero di momenti e trasformazioni.

Il vivere consapevolmente la realtà è una cosa seria e difficile, ci sono opposizioni e difficoltà che vanno affrontate con una sapienza e con una gestione, a vari livelli, degli espedienti e degli strumenti a supporto, tra cui la tecnologia e la rete. Se rimaniamo solo persone attaccate a dispositivi elettronici e ai altri strumenti di qualunque genere che usiamo e ci aiutano, siamo in grado di capire che questi sono strumenti e sentimenti, e dobbiamo sempre più dipenderci da processi tecnologici e culturali concreti rischio di diventare ciechi e vuoti immediatamente. Il progresso tecnologico è importante e valido, se sapientemente noi



rizzato e attuato. Il suo contributo va gestito in maniera appropriata e ben organizzata. Nel duplice apporto, reale e virtuale, non si può prescindere dalla concretezza dell'essere. Tutto che sta all'portante viene fuori da schemi e abitudini che ci condizionano anche nei confronti di molte esperienze di relazione e condivisione. Attiva sempre un territorio nel quale è necessario fermarsi per riflettere e interrogarsi sul dove stiamo andando? Dove ci porta esternamente e internamente la condotta del nostro operare?

È importante in qualunque cammino che intraprendiamo, puntare all'obiettivo che ci si è proposto. Migliorare la qualità della vita e dell'esperienza umana, con consapevolezza, apprezzando attentamente quello che facciamo e le relative ricac-

dute sociali, economiche, culturali, sia a livello micro, sia esteriore, riguardo i diversi aspetti fondanti e imprescindibili per una concreta e consapevole esperienza di maturazione, conoscenza, discernimento, partecipazione e connessione.



**La vita è un divenire,
tra mutamento,
caos e l'imprevedibilità
dell'esistenza.**



Ecco appunto, un problema di riconnessione ad ampio spettro. Non solo un problema relativo al ritorno fisico, ma in particolar modo al risveglio e alla riorganizzazione, in alcuni casi locale e in altri parziali di sistemi relazionali e gestionali. In questi ultimi anni, siamo stati invitati a partecipare e convivere con varie esperienze virtuali. Con o loro prostrati, in futuro, stabilire un contatto

“

Nel mezzo del cammin di nostra vita
mi ritrovai per una selva oscura,
Chè la dritta via era smarrita.
E continuerei con
... del doman non v'è certezza

”

con la realtà concreta delle cose potrebbe risultare, adesso e in ogni tempo, per ottenere un gusto e un equilibrio tra esperienze virtuali e reali. Le nostre utopie necessitano una riorganizzazione spaziale, estetica, temporale. Ciò che in molte situazioni il mondo virtuale non considera attentamente è l'imprevedibilità dell'esistenza dell'essere.

La vita è un divenire, sta mutando, con l'imprevedibilità dell'esistenza. Il divenire concreto dell'esistenza umana è qualcosa di poco comprimibile e come tale "deve" si trova di fronte a scelte che deve fare per poter continuare a vivere o meglio in alcuni casi a sopravvivere. Vivere e cambiamento sono due aspetti complementari. Abilità, come affidabilità, affidarsi per coerenza, perizia, rispetto, crescita, apprendimento e attenzione, sono oggi più che mai strumenti indispensabili per stabilire buone relazioni e per gestire in maniera consapevole vivere e cambiamento. Siamo vivendo un effetto tunnel.

La domanda che s'impone è come uscire fuori, cambiare? A tal proposito è determinante un'altra abilità, quella dell'ascolto, che determina esperienza collettiva, relazione transgenerazionale partendo dal riconoscimento reciproco. La nostra vita nel varco tra esistenziali situazioni

devo a generare una vitalità sociale positiva. Per questo in virtù di quanto finora vissuto sulla mia pelle, sono determinato far fronte alle tendenze indotte, a modalità politiche, economiche, sociali, relazionali e complicità mentali. Forse l'unica, il ponte di

tenerezza all'altro, per trovarci o ritrovare con gratitudine, ci riporta ad un aspetto fondamentale: l'istinto di "sopravvivenza umana". L'istinto di sopravvivenza, se non adeguatamente e socialmente vissuto, può condurci solo a conflitti, incomprensioni e microteghismo. E' molto, lo sappiamo bene... ci aguzziamo, uno si fa, di fronte al pericolo e al timore la nostra tendenza umana è fuggire, se non la paura, a sentirsi piace lo stagno. Interpretando il tutto con dei veri precedenti in presenza. Nel mezzo del cammin di nostra vita mi ritrovai per una selva oscura. Chè la dritta via era smarrita, e continuerei con... del doman non v'è certezza. A volte nella vita è importante trovare nostri correnti, riflettendo e lavorando



volta definiamo di nuovi paradigmi che possono rivelare società insospettite. La umanità umana ci porta a pensare che il virtuale ci aiuti a vivere il mondo che verrà.

È importante agire e provare a dare nostro contributo, per rendere concreta la cultura del pensiero e del fare consapevole, vero proporzioni della vita. Per che mai oggi, nelle relazioni con gli altri c'è sempre un filtro o uno schermo di mezzo, e allora, importante è dare un vero

senso al valore dell'uomo e dell'ambiente, tramite una sensibilità, allo stesso tempo sociale ed ecologica, per vivere relazioni concrete invece che amplificare le distanze, ritrovando equilibrio e armonia tra "reale e virtuale" finalizzati all'essere. Penso che tocchi a noi trovare il giusto equilibrio.

È allora, parafrazzando il titolo di un film degli anni Settanta "Fermate il mondo... voglio scendere!" la reazione spontanea del ponte a capovolgere il tutto in un "Fermate il mondo... voglio salire!" Perché?

Perché il mondo e la storia dipendono da noi. Si può fare ancora qualcosa di utile come pensare con la propria testa, usando la ragione senza farsi assoggettare, manipolare, o addormentare... non dobbiamo esser come i nostri padri, cercare l'equilibrio e le giuste soluzioni.

attraverso l'ascolto

ritrovarsi

sopravvivere

porre attenzione all'





♥ Q T

LO STAZIO

DISCIPOLANZA



after THAT

Tra reale e virtuale

di Massimo Arduini

in collaborazione con

Chiara Corgetti e gli studenti di Brera Milano, ABA Roma, LA Cluj

Tema e riflessione "globale" del post pandemia di SARS-CoV 2. Il DOPO è ed è stato indispensabile atto rifondatore delle nostre società. Come avremmo potuto e siamo tornando alla normalità. Ma allo stesso tempo è il rimediare a distanza, fatto delle nuove regole, l'organizzazione economico-politica. E mentre oggi, viviamo "instabilmente" - conseguentemente - la mancanza della sicurezza (il Safe e no safe, fra interno e esterno che si riconoscono con un tempo, fra chiaro e scuro, di mezzo e alternano che si riconoscono tra le sembrecento espressioni questa esigenza di interpretare i segni di tale pandemia e, o quanto meno, non cogliere dall'esigenza vitale di abbattere tutte le relazioni, tutti i rapporti, direi di un ancor maggiore spazio di libertà. E a parte, ma, in questa prospettiva quasi manovrata da differenziare la vita e la vita che potrebbe essere solo una rappresentazione ideale, un'ologramma virtuale. In questo senso, abbiamo la proposta dell'arte e collega di Brera Chiara Corgetti a collaborare ad un progetto che aveva al suo centro proprio questa riflessione sebbene trasferita sul piano della ricerca "artistica" ed è sembrata molto

interessante. Tema più che coinvolgere in prima gli studenti. Vi è una agenzia di fondo in tale scelta tematica: la manifestazione milanese Bookart, giunta alla decima edizione ha dedicato la sua attenzione proprio a questo tema di cui è stato nominato il titolo, After That - il DOPO.

È proprio di apertura di quello che la stessa agenzia ha pensato come una serie di mostre diffuse e varie, all'interno del primo anno, realizzato in al tempo stesso le vetrine espositive di Arte pubblica in Porto Venezia, a Milano. Ma riflessione sul tema del dopo hanno contribuito oltre gli studenti di Brera anche quello di Roma, di Milano e Bergamo, ad esempio di Firenze e Genova. Ed infine come anche gli studenti dell'Università de Arte di Cluj, dell'indirizzo di Laurea di Arte di Milano e Bergamo aderendo al Professor Cristian Opris. Questo è avvenuto sia mediante una partecipazione collaborativa dove tutti abbiamo cercato di contribuire ma anche grazie agli incontri online organizzati da Chiara Corgetti con alcuni protagonisti del mondo dell'arte e della scrittura, dei quali vi specificherò meglio nell'articolo che seguirà.

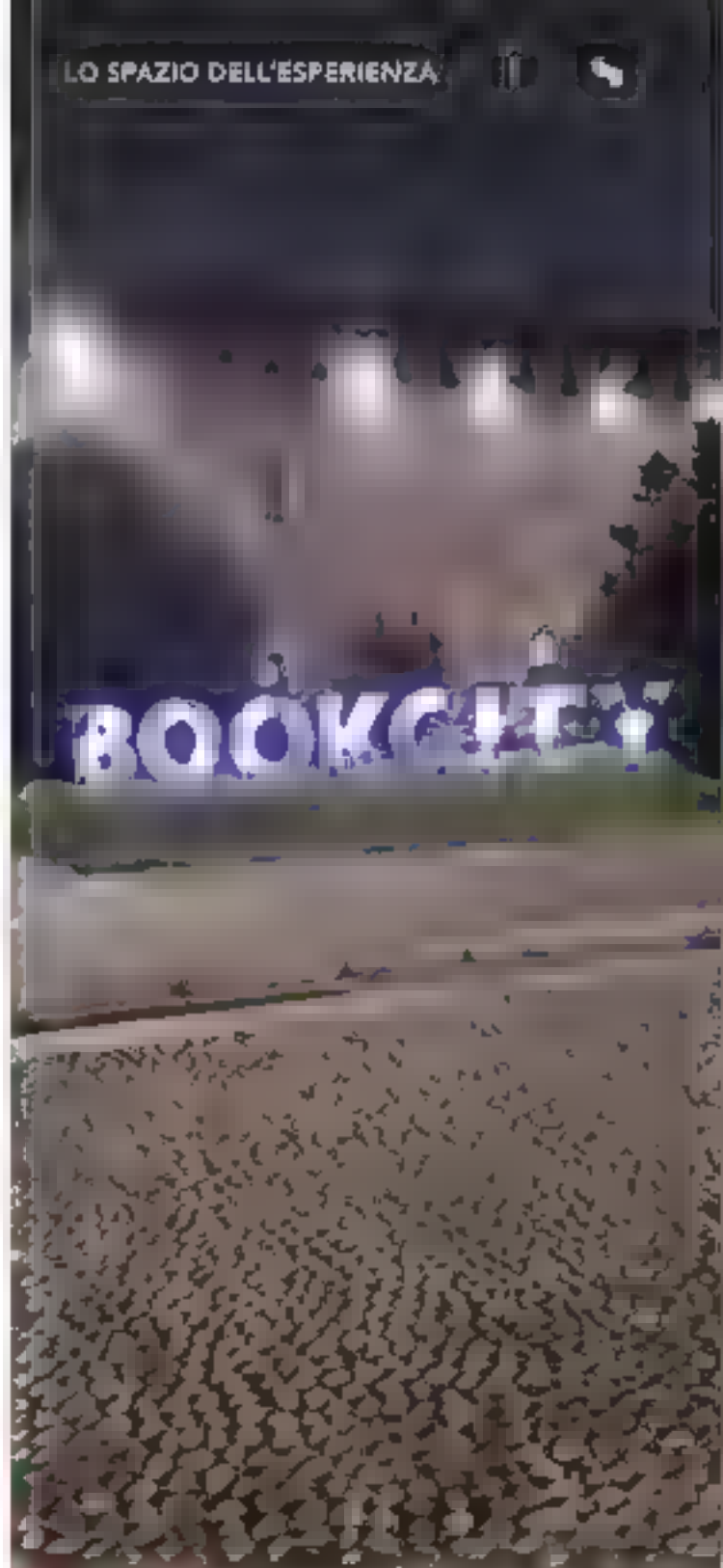


Come scrive la stessa C. G. nell'apertura del catalogo online: «Dopo la lontananza dai luoghi della cultura, dal confronto e incontro *al vivo*, dopo un periodo di isolamento e cambiamento, la ricerca artistica individuale si è trasformata. Con quali risultati? Queste sono alcune delle nuove domande a cui i giovani artisti presenti in questa mostra danno una loro personale risposta». Continuando con le parole di Giorgetti: "Lo spazio del "dopo" è stato analizzato in maniera ampia, priva di limitazioni e sotto molteplici aspetti, giocando con le parole e le immagini e lanciando che il richiamo culturale dei partecipanti suggerisse diverse possibili soluzioni formali. Il progetto che qui dall'inizio voleva caratterizzarsi come un progetto, è stato in grado di svilupparsi nel corso del tempo dilatandosi al di là". Questo dilatamento ha avuto come primo step il richiamo alle avventure che a sua volta ha coinvolto gli artisti e colleghi dell'area culturale. Ne è risultato un gruppo di lavoro di 23 studenti che analizzano e concepiscono uno ad uno. Ma da qui e anche durante la mostra vengono ideologizzati e l'obiettivo di tentare l'eterogeneità è la nostra visione di appropriazione della realtà. I modelli paralleli o l'eterogeneità naturale sono in qualche modo già stati o quanto meno "avvicinati" ai modelli. L'estensione dei vari device, gli interventi di fondo, gli spazi virtuali, i simboli, il 3D, l'alta definizione (solo per alcuni), ovvero la comunicazione e la "presenza" è distrutta che sono l'incanto e per allontanarsi dalla digitalizzazione in che modo possono avere contattato e forse hanno suggerito a un gruppo di lavoro. Molti studenti hanno risposto in maniera alta attraverso l'analisi in termini di gioco, alla ricerca di appropriazione e segnalazione alcune delle tendenze attuali per l'arte.

Per i partecipanti, che almeno in questa parte si "confinano" ancora nel triangolo di tempo stretto ed uno spazio pressoché bidimensionale, delle vetrine con immagini di paesaggio, c'è da dire sotto l'opportunità di lavorare su dei materiali già in uso per così dire. O protetti, ma così, un percorso necessariamente aperto. Anche di pensiero e di azione, di riflessione e di pratica. Allora provati ad attraversare questi luoghi reali ed immaginari (a tutte e due) non senza timori di cadere in qualche seccato estetistico o al contrario fardista. Ma ciò condurrà dall'ideazione e responsabilità del progetto Chiara Gaietto alla quale ho posto delle domande. Queste.

[illegible]

Bonkeno Alibano è una minoranza etnica diffusa nel quartiere della città e dal 1980 a oggi ha conosciuto un vero processo di esclusione dalla città. Tale processo è iniziato con l'arrivo di profughi e rifugiati da tutto il mondo e con la nascita delle esplosive comunità più o meno per etnie: con gli albanesi dell'Arco delimitato da Bonapicciolo e con i profughi siriani che sono più o meno esclusi. La comunità albanese vive a stento per piccoli affari che fanno come attività secondaria e la relazione con la società è solo per gli interessi legati al pagamento della tassa o al lavoro nell'edilizia. Da loro e dai altri. Nel 1990 con l'instaurarsi della polizia si è posto a problema per il progetto. L'unica comunicazione la polizia aveva



Leggervi alla meraviglia realizzata da Mino Lai nel '68. Il incontro di Lai con il punto di partenza per difendere nel processo artistico non diventa momento di relazione e di confronto con altri soggetti che richiama proprio grazie all'incontro. In quell'occasione erano state arrivate come ospiti le artiste Laura Piacchella ed Elena Nannini e la poeta Paola Lorenza. Quei suoi la riflessione e sono condotti sul concetto del "tempo" sono stati coinvolti anche gli studenti dell'Accademia di Belle Arti di Roma e dell'AD di Choj e gli artisti Pasquale Polidoro e Letizia Galli, oltre a Marco Giovannone traduttore, poeta, artista, ospite occasionale che hanno permesso di ampliare lo sguardo sull'idea di presenza in un dialogo a loro quasi confidenziale.

Cosa ti aspettavi e ti aspetti ancora dal progetto, se c'è qualcosa di particolare cui hai pensato nell'immaginarlo ed in prospettiva?

Credo molto nelle relazioni tra le persone, soprattutto sempre che nello scambio autentico e nell'interazione dimostrata in senso le chiavi per costruire di tutto. Non ho alcuna aspettativa specifica di interesse gettare e senza, l'atto creativo totale, come un nuovo alfabeto di cui le parole e il senso di queste saranno composte da altri e questo dipende principalmente dall'interesse dei singoli verso questo genere di esperienza.

Da parte mia, secondo entusiasmo ed esempio dei migliori in modo qualcosa, ritengo che le prospettive future le detolino almeno anche in forme disgiunte da quella reale. Insistentemente per *AfterFive*, questo è stato il titolo della mostra milanese, ho messo in rete una lista cartella dove indicava che un Padlet dedicato, all'interno di questa struttura digitale i partecipanti potevano condividere idee e suggerimenti che sarebbero confluiti nel lavoro finale, un'occasione per essere partecipi al di fuori degli incontri programmati contribuendo così in modo attivo alla realizzazione dell'evento. Durante l'allestimento e il giorno dell'inaugurazione alcuni tra i ragazzi in sede conoscevano dal vero per la prima volta, anche colleghi di studio che a causa della pandemia non avevano avuto occasione in precedenza e altri, a distanza dalla Romania, dall'Islanda, dal Kazakhstan hanno partecipato all'evento in modo differente, scrivendo e scrivendo senza, presentando scambiandosi immagini in chat e video call. Lo spazio espositivo particolare di *Interpassante* di Porta Venezia, a Milano, cocchia metropolitana affollato da persone di tutti i tipi tornati alla abitudine quotidiana, si è rivelato essere quasi simbolico di un ritorno a questa "normalità" in cui lo scambio e l'incontro anche casuale tra le persone e avvicinare all'arte e al colore che la praticano.

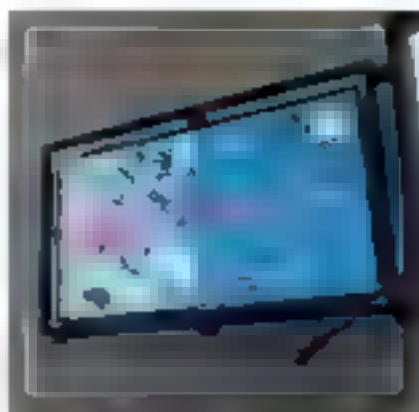
E ovviamente non posso non chiederti cosa è per te questo "dopo", ma è un dopo?

Non ho mai visto il dopo come un momento specifico, un fatto di progetto ben delineato quanto piuttosto uno schermo con cui siamo incertanti e illeggibile di immagini sovrapposte che solo a tratti rivelano qualche tema e fiuto. A distanza di tempo, anche di molto tempo e a insoddisfazione, mi sono spesso soffermato ad analizzare modalità, scaricati temporali e risultati di certe azioni ed eventi e da quei dati talvolta sono riuscito a cogliere il significato o ad accettare il fatto che non ce ne fosse stato alcuno, almeno apparente. Il ritorno a questa nostra normalità, al momento infatti portiamo mascherine, siamo distanziati e possiamo accedere ai detenuti bisogno pubblici solo attraverso una certificazione, credo abbia ritagliato nella nostra quotidianità una prospettiva del dopo meno sfocata, di qua e ora ha preso il sopravvento rendendo le scelte più consapevoli e responsabili o totalmente nichiliste.

Mi sembra che tra gli elementi che emergono da questi lavori vi siano almeno tre macroaree: una riguarda certamente il *re-sp-*

perimento del "passato". O se vogliamo un percorso a ritroso che ci sia malinconicamente ci individua e ricolloca attraverso questi ritrovamenti. Quando non tanto o non solo un fatto di memoria autentica o di verità quanto rifatto nella forma intellettuale personale e al contempo generazionale. Tentativo di costruire un vuoto. Nella fattispecie per alcuni, un'operazione appunto di sovrapposizione o di ricomposizione. In fondo siamo stati costretti nel lockdown a far i conti con il nostro spazio concesso, e lo spazio è memoria, presenza, crisi.

In questa sezione per cui due ho messo **Luciano Barbo** con *After*, proprio perché compie un raffinato e allo stesso tempo camuffato lavoro grafico di disegno, sulla sua memoria dell'infanzia, recuperando e decomponendo in una sorta di for-



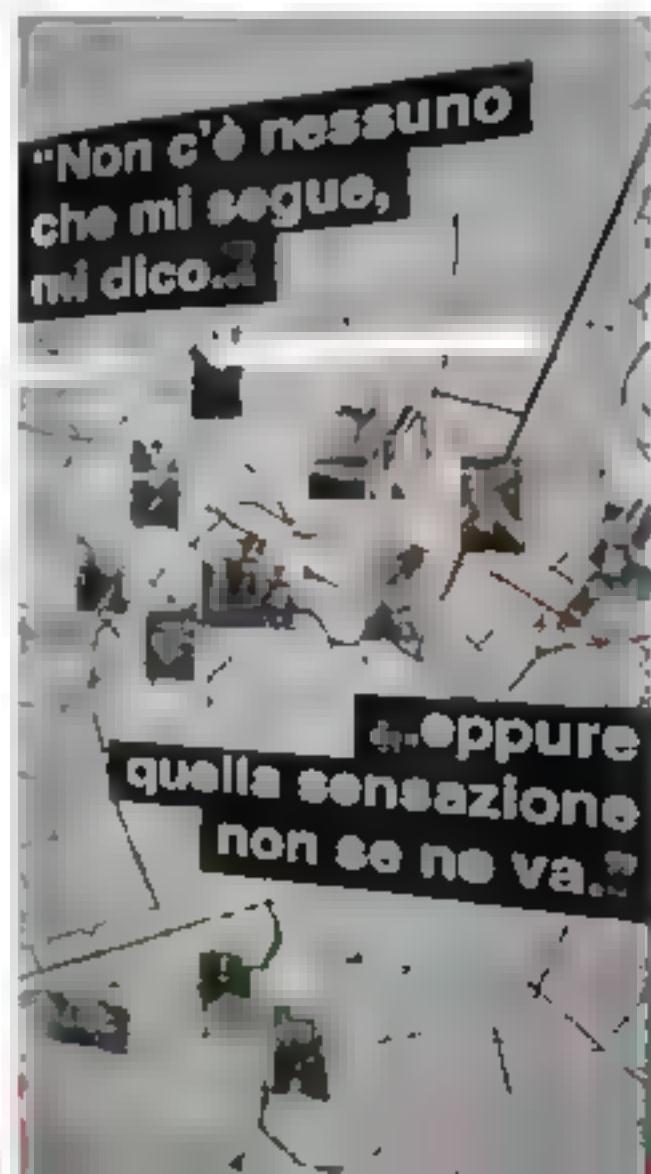
tem, secondo lo schema del foto (accipiana questa è infatti la traduzione dal rumeno) e immagini che hanno raccolto a sua memoria ma inevitabilmente attraverso una traccia che non può che essere quella attuale. Alla fine un foto che è anche un esercizio per ingannare il tempo, ma che non utilizzato per occupare la memoria al presente. Un esercizio personalizzato sollecitato dalle condizioni obbligate. Ed in un certo senso anche **Martino Santoni** con *Figge d'arte* recupera un percorso simile di sovrapposizione, vuole momentaneamente abitare in un'altra

nel suo caso. La matrice è la prima arte artistica, vengono messe naturalmente e con venti decuplici azioni, che portando il "dopo" come verità, lascia quasi arbitraria. Un'operazione familiare con cui si è convinti da sempre. Nella culla vi è un quadro e allora elabora dei disegni e dei progetti tra il senso e il senso, cercando le varie patenze. Sempre in questo tentativo di mettere insieme **Luigi Cazzaniga**, altro studente di Biella, con *Video Prologue*, qui però, almeno si si occupa meno tempo ebbene anche ha con una certa storia. Il titolo infatti accentra e si apre alla strumentazione tecnologica. Il tempo è segnato marcatamente dal movimento del pendolo, tra una zona di sovrapposizione con i suoi ritagliati la ricomposizione dell'esistente allora appare miracolosamente analista. **Evelin-Monica Böck**, collega dell'iniziale studente di **Claudio Pizzi-Ma Dora Pizzi** (*Cave Me It's so Cool*) allo stesso modo trova il Navicordino, attraverso delle fotografie di loro bambini che giocano nel cortile della casa natale. Lo sta creando un libro composto da molti disegni, carte di grafica artistica e fogli scelti, si era scomparse l'immagine nella quadernina del procedimento di stampa, in questo modo, come lei stessa ci spiega, allude al processo della memoria che ricomponi l'immagine soltanto una visualizzazione e rivela una destrutturazione. In questo caso il parallelo tra il periodo di pandemia e la rappresentazione della realtà è dichiarato.

Con **Francesca Colurani** e il lavoro *Myriad* viene dato un ad un teatro fotografico che apre una luogo dove sono collocati. Credo sciam di **Alberto Biasi**, ma che riflettano, mediante una manipolazione e l'uso del supporto in pectinizzato, il luogo di un ricordo diventato avventura. Lo spazio è vuoto, una macchina o una casa. Scrive la Colurani: "Così, ritagliando alcuni vuoti della foto scattata al Cretto, come gioco appena le sfumare l'idea del materiale. Dopo col tempo di imparare a scattare su queste righe usanze che hanno nel loro ricordo".

La sua matricaria che mi appare evidente è una sorta di itinerario del vissuto personale e collettivo che si relazionano con l'esterno, con l'alterità, il vive e ne è vissuto allo stesso tempo. E di qui i percorsi possono essere compresi in arte positiva, di ricomposizione o di recupero, altre volte invece della violenza dell'incomunicabilità, dell'incomprensibilità o del dolore. Qui invece sicuramente la coppia milanese formata da **Simone Maccinocchi** e **Valentina Toccaceli** con il video *After Her*. Ricolligendo ripescando i luoghi di tre femminicidi avvenuti a Milano nel 2020, dunque lavorano su di un tema purtroppo di grande attualità. Le immagini sono montate in modo che venga reso un doppio sguardo, quello della vittima e del carnefice. Un pedinamento che nel video fa solo supporre gli esiti. La scena non manca in scena nel tentativo di tornare nello spettatore i motivi psicologici dell'uno o dell'altro. Nelle vetrine di Arreparante presentano la piazza di Milano ingrandita con percorsi ricostruiti ed alcune foto del video. In questo lavoro rimandi alle dinamiche mediatiche e alle relazioni sociali che se desiderano entrare nel vivo della questione reale-virtuale. E la sua messa in discussione. Altro video che cerca l'impatto con lo spettatore è quello di **Eleanora Lorenzetti** a cui non dà titolo poiché è una reiterazione del manovrare un chewing-gum un quanto metafora di un dopo che non arriva. Dunque si sarebbe potuto chiamare in mille modi diversi e ognuno ne avrebbe parlato bene. La realtà è vista come una "deformazione" che non porta a nulla così come è vissuta nelle nostre società occidentali, questo ci dice il video e le fotografie da esso estratti. Il quotidiano è sbavato senza sostanzialità. Forse uno dei motivi per cui il "virtuale" è vissuto, dalle persone, come esperienza, soprattutto, alternativa o luogo supplementare. E anche **Annalisa Marangoni**, altra "romana", con *Last Beyond* ci autorizza e ammonisce se stava nella ricerca di una autenticità, attraverso un viaggio in se stessa. Con un processo che dal virtuale vuole affermarci o comunque prendere le distanze, ci racconta con le immagini/illustrazioni del suo libro questo percorso "oltre la superficie", nella propria "cuore". Qua nel la sua dell'antica tradizione del romanzo medievale allegorico come il *Roman de la Rose*, anche qui vi è una sorta di viaggio iniziatico che dagli inferi cerca la luce e la vita. L'edizione artistica è infatti tutta impostata su di un fondale nero. Altro percorso alla scoperta dei luoghi che non sono esclusivamente fuori ma rappresentano delle porzioni del proprio vissuto lo compie **Meruyeri Tumbeloni** con *Our Day*, monitipi su carta Maharambale dove racconta il suo transumanza quotidiano da una città all'altra, da una casa all'altra. Il tutto può accadere in un solo giorno, il dopo è dunque il risultato di una serie di attese e aspettative, tentativi di "dimenticarsi" con la realtà. Ogni cosa resta frantumata come le immagini staccate con questa brezza: luoghi, volti, suoni. Quella perdita o tentativo di recuperare un "codice" in quanto possibilità di individuazione, di esprimere un linguaggio è specificamente il caso di **Daniela Elie** con il lavoro *Alphabet*, serie di disegni digitali poi stampati. L'abecedario che crea la studentessa di Cluj è come lei scrive il tentativo di "non studio ispirato alle specificità dell'alfabeto rumeno [...] un discorso intorno alla trasformazione della scrittura delle persone dalla prima esperienza personale" imparata a scuola e confrontata con l'attuale. Risultato un alfabeto in cui ogni lettera corrisponde ad una delle persone che hanno partecipato all'esperimento. Sempre in questa area di attenzione artistico **Sonya Balda** con *Le radici della riforma*,

un lavoro composto da una parte calcografica stampata e da una lista in pec con delle parole. Queste sono chiaramente riferite alla situazione vissuta durante la fase più acuta del lockdown, il titolo stesso indica il voler dare forma a queste sensazioni e sentimenti, per lo più di dolore, sofferenza e segregazione. Qualcosa di evidentemente inconcepibile per le generazioni giovani e per la maggior parte delle persone. Due forme a questo. Quindi un album a cui sono legati gli organi vitali dell'essere umano. Una ibridazione simile ma sul paesaggio urbano e mediante la fotografia la compie anche **Nicole Marocchi** con la serie *Street Time* di cui ad Arreparante espone due varianti. In tal senso le vedute di alcune zone di Roma diventano luoghi futuribili, senza di vedute proiettate nei secoli a venire. O forse visioni apocalittiche ispirate a o da realtà digitali. Un rispecchiamento di piani paralleli o riflessi. Ma anche una simulazione di "moderne rovine" quell'archeologia industriale che sempre più affolla senza, perfino e non solo. A volte scheletri che non si sa se erano o in attesa di un dopo. Ed infine inserito in questo gruppo **Andrea Hohn** con il libro *Err Crapula (long walk)*, poiché anche lui crea ricomponendo una realtà frutto di un percorso a ulsone, in questo caso nella Romana comunista di Cengheto. Una specie di tunnel book o meglio di libro a quadre, in cui da un qualunque punto o pagina si guardi si intravede il prima e il dopo. Racconta "una storia buiana e silenziosa di ciò che accade dopo", così scrive di questo suo lavoro, il buio e i ritagli la scano quel vuoto che rappresenta la perdita dell'individualità. Allo stesso tempo ricolligano e danno alle pagine un senso. Alla storia. Agli individui.



La terza area è genericamente individuabile nel tema dei "materiali" o meglio di qualcosa che a ha a che fare con elementi naturali o artificiali ma sempre decisamente fruibili di una esperienza diretta, forte, non troppo idealizzabile e non assimilabile ad altro se non al proprio "corpo". In qualche modo sono anche una sorta di auto-referenzialità come vedremo per alcuni. In questa sezione senz'altro americano **Ana Paula Torres** con i suoi *Prayer Tablets*, sono foglie di banana raccolte in Brasile poco prima. Lei è abituata ad utilizzare materiale di scarto nella consuetudine del lavoro. In questo caso le foglie sono state scomposte in forme varie che visualizzano l'incanto e l'accumulo dei pensieri. Per lei il dopo è il *qui* del momento. L'opportunità di cogliere una esperienza di vita. Non importa su quale livello ma importa esperienza. La realtà è la potenzialità di questa esperienza e del nostro relazionarsi. E con P. Pessoa: "Tutto vale la pena se l'anima non è piccola". Al suo collega anche il lavoro di **Elena Borg**, Rumina, carte prodotte manualmente con materiali recuperati come cerastidi, edre ed altro di resina, appunto. Lo stesso concetto è ribadito dalle forme che queste "carte" prendono. Siamo di fronte anche qui ad una rigenerazione. Il dopo è vissuto come metamorfosi, trasformazione. Come anche **Filippo Sacchi** con la grafica *Deja*, stampa mensile a colori da collografia, che ci ridà tutta la raffinatezza formale del suo lavoro. Con è in questo caso il dopo e quel è l'esperienza che possiamo esperire della realtà. Un terreno ricoperto tra il dentro ed il fuori proprio di questa nostra esperienza e l'arte sembra una delle chiacchierate. L'unica che forse può dare risposte alle domande in sospeso. Sulla mancanza sembra si sofferma lo sguardo che interpreta paesaggi lontani. Potremmo dire che **Maripisa Cappelloni** con *Over the That (after what? I don't know)* mette in scena qualcosa di simile sebbene riferito ad un "così" per così dire. È ciò che può succedere dell'affidarsi degli input, delle immagini, dei riferimenti visivi e sonori. Allora il dopo qui diventa la paura per un qualcosa che dovrà ancora succedere, che non conosciamo e forse è meglio non sapere. La paura dell'ignoto può essere evidentemente una delle dinamiche scatenate dal periodo di segregazione.

Come anche il dolore, la sofferenza fisica o meglio il "pain" (nel senso etimologico) in cui lavorano invece la coppia **Laura Corapi e Daniele Lupa**, per loro, come per altri già incontrati, non vi è un titolo plausibile che funzioni da didascalia alle immagini. Queste sono tracce, simulacro della vita che non è più lì. O è altro. "Si aprono dei modi d'essere del tutto nuovi per sé, in cui l'elemento organico scivola fluido, indistinguibile flusso da cui consegue l'essere ibrido, fusione omonica tra due corpi, deposito di scorie sentimentali". Ed in qualche modo delle "tracce" sono anche i lavori di **Livia De Magistris** con *Mahnale Odore*. Serie di disegni su supporti cartacei vari e una raccolta di "odori" relativi a persone. Come lei ci spiega i disegni si riferano ed interpretano in un certo senso la fenomenologia reale delle molecole spaziate. Tentativo di bloccare il persistere dell'odore appartenente a qualcuno. "Gli odori e le molecole sono esposte come se facessero parte di una bizzarra liturgia chimica da contemplare ed ammirare". Ce l'esperienza di una "permanenza" vediamo il lavoro sulla persistenza che accomuna le ultime generazioni. Poche forse hanno sviluppato maggiormente la labilità del presente. Così anche **Francesco Gianani** (e **Luigi Piccoli**) con *Tra facciate*, un lavoro a quattro mani, si concede uno "spazio poetico" partendo, al con-

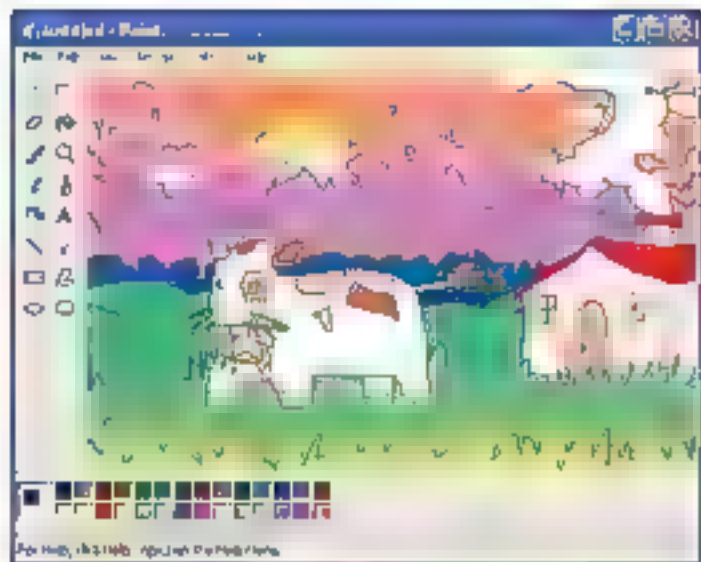
trario il noto testo di Bachelard. Nel senso che opera quella partizione del luogo dove, tramite la fotografia, questa sembra didascalia rispetto al testo. O meglio i loro sguardi e le loro suggestioni (come lei stesso scrive) sono "meccanismi a confronto con l'ambiente interpretando l'istinto fotografico e la sua disposizione poetica che tende, con un movimento arretrato, non parte di poesia alla realtà". E conclude con il lavoro forse più spaziale, perocchino e allo stesso tempo unico e leggero che è quello di **Francesco Olivieri**, *Immagini*. Il nome è già un programma. Vediamo un podio con delle icone, così sono i lavori, una stampa digitale, rappresenta un NFT, un NON-FUNGIBLE TOKEN, un elemento d'arte che ha una firma inalterabile e non duplicabile in questo catalogo. È proprio quella col codice QR, al primo posto, l'icona che si è incisa dentro Leonardo e Monclama! Al di là di quel codice può essere qualunque cosa ma è grazie alla convenzione che viene definita arte ed entra nel circuito del mercato. Impara l'opera col suo valore con la commercializzazione arrivando quasi totalmente da parte le qualità specifiche dell'opera in quanto disegno, anima, anima video, immagine oggetto o non oggetto ma *incantabile*. Qui tutto diventa conversazione. Nel altro campo degli NFT la figura dell'artista è ormai paragonabile a quella di un imprenditore che elabora e produce opere digitali in quantità minuziosa e a tempo, ben sempre grazie alle nuove tecnologie di grafica digitale. Sarà questo il futuro? Ecco in questo dopo, sulla riflessione che scaturisce più che mai intorno a ciò che è tangibile ed esperienziale rispetto all'immateriale, al virtuale su quale la nostra insoddisfazione se un giorno entrerà ancora o meno e quali potremmo essere i confini verso altri da esperienze. Concludo questo viaggio e questo articolo lasciando ai lettori ampi margini di pensiero e di interpretazione.

di **Anna Maria Ardit**

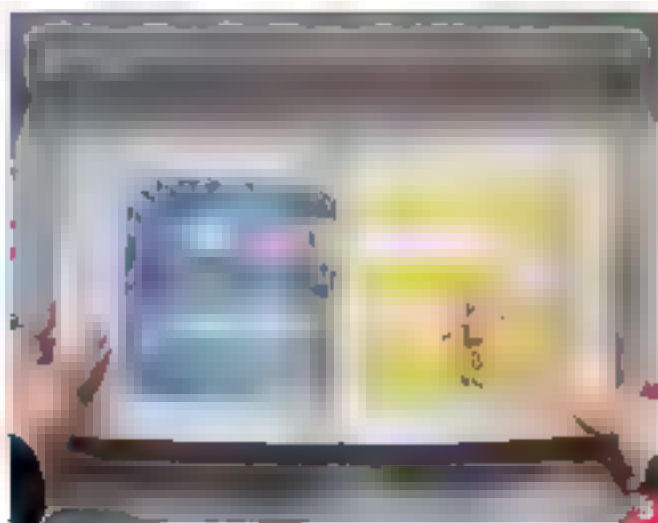
Direttore di Editoria e Arte: **Franco Pizzolungo**,
Tecnico Grafico: **Francesco Pizzolungo**,
Servizio di Programmazione: **Roberto Pizzolungo**,
Dottorato: **Dr. Roberto Pizzolungo**.



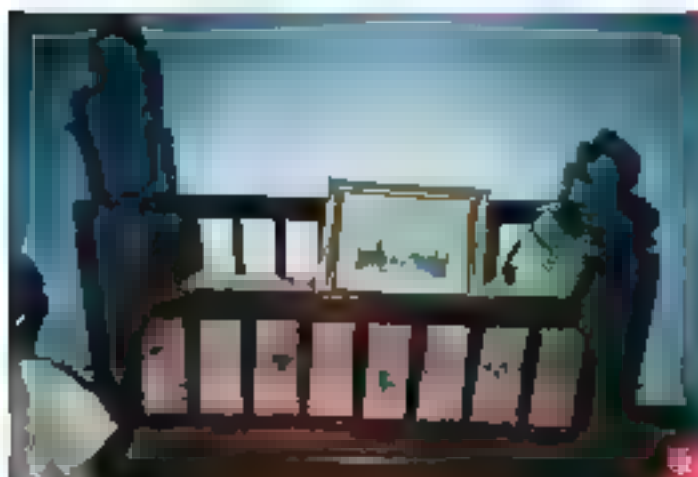
Catalogo della mostra **After THAT**



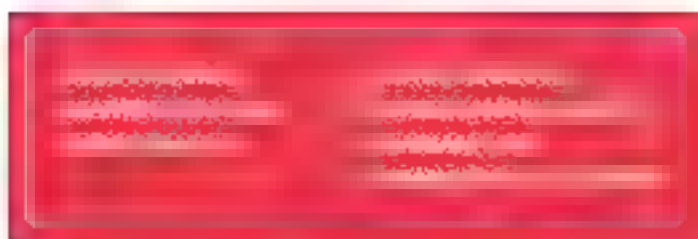
1



5



4



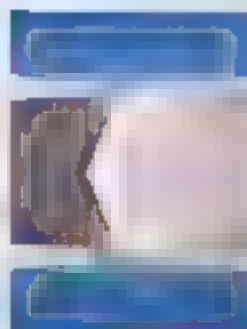
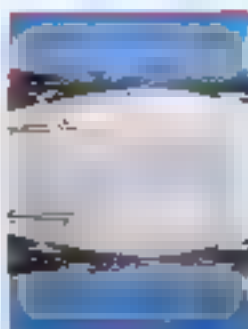
Accessori.

dei ricambi

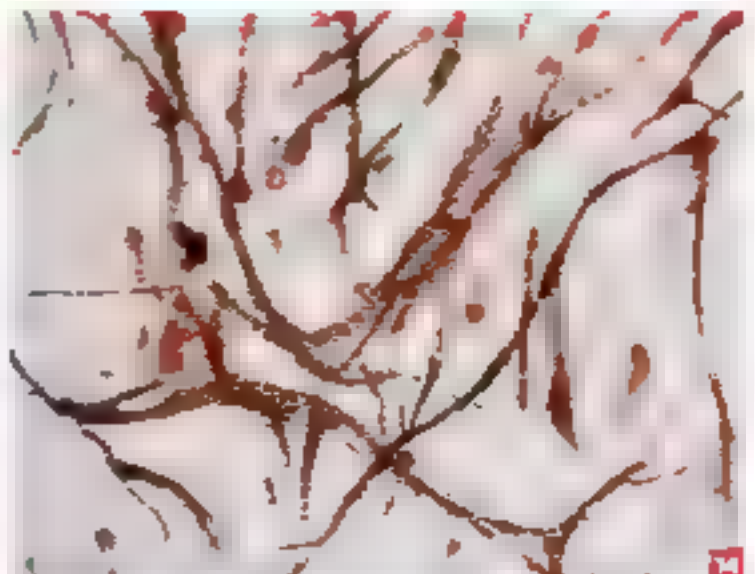
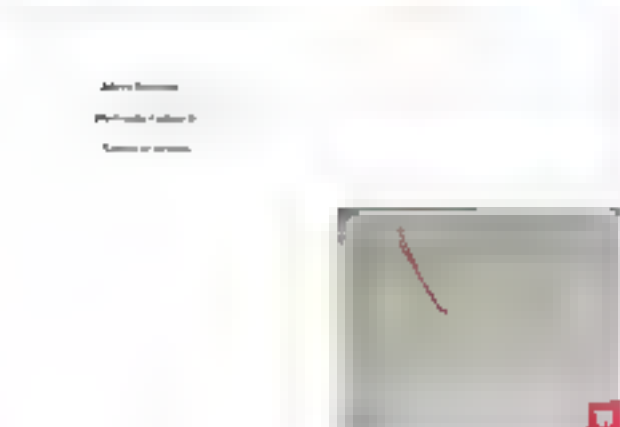
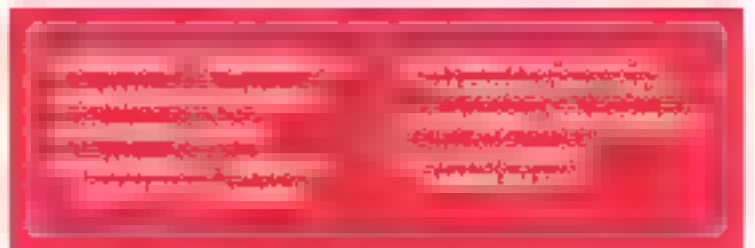
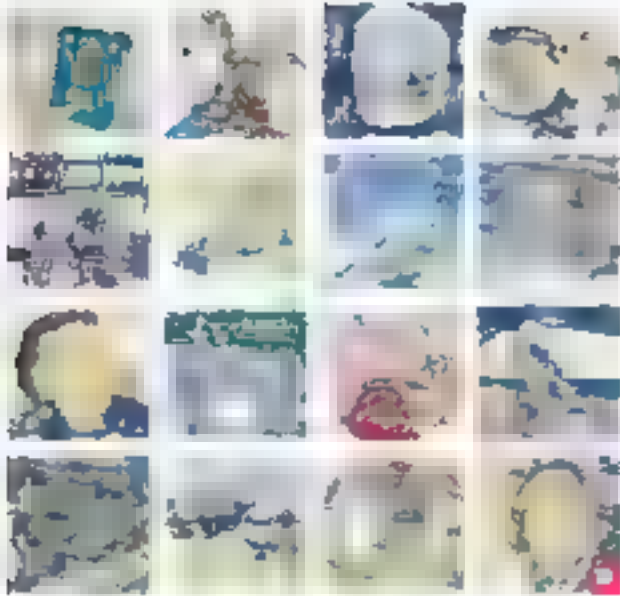
6

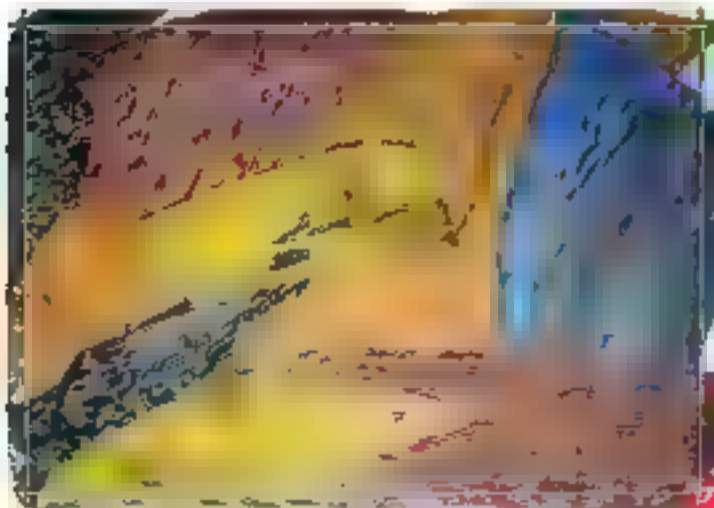
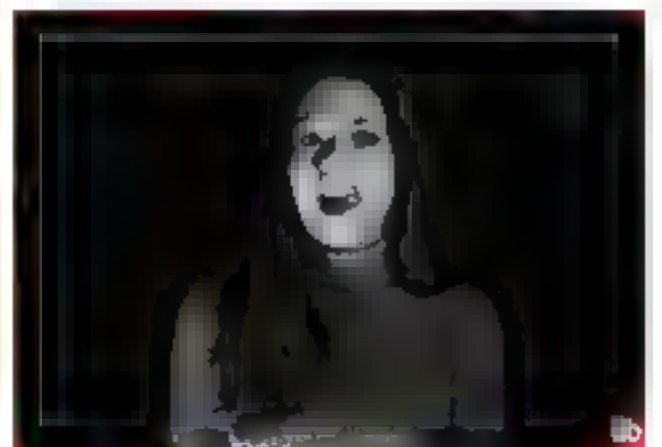
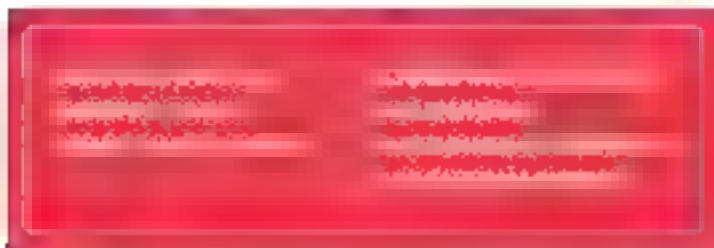


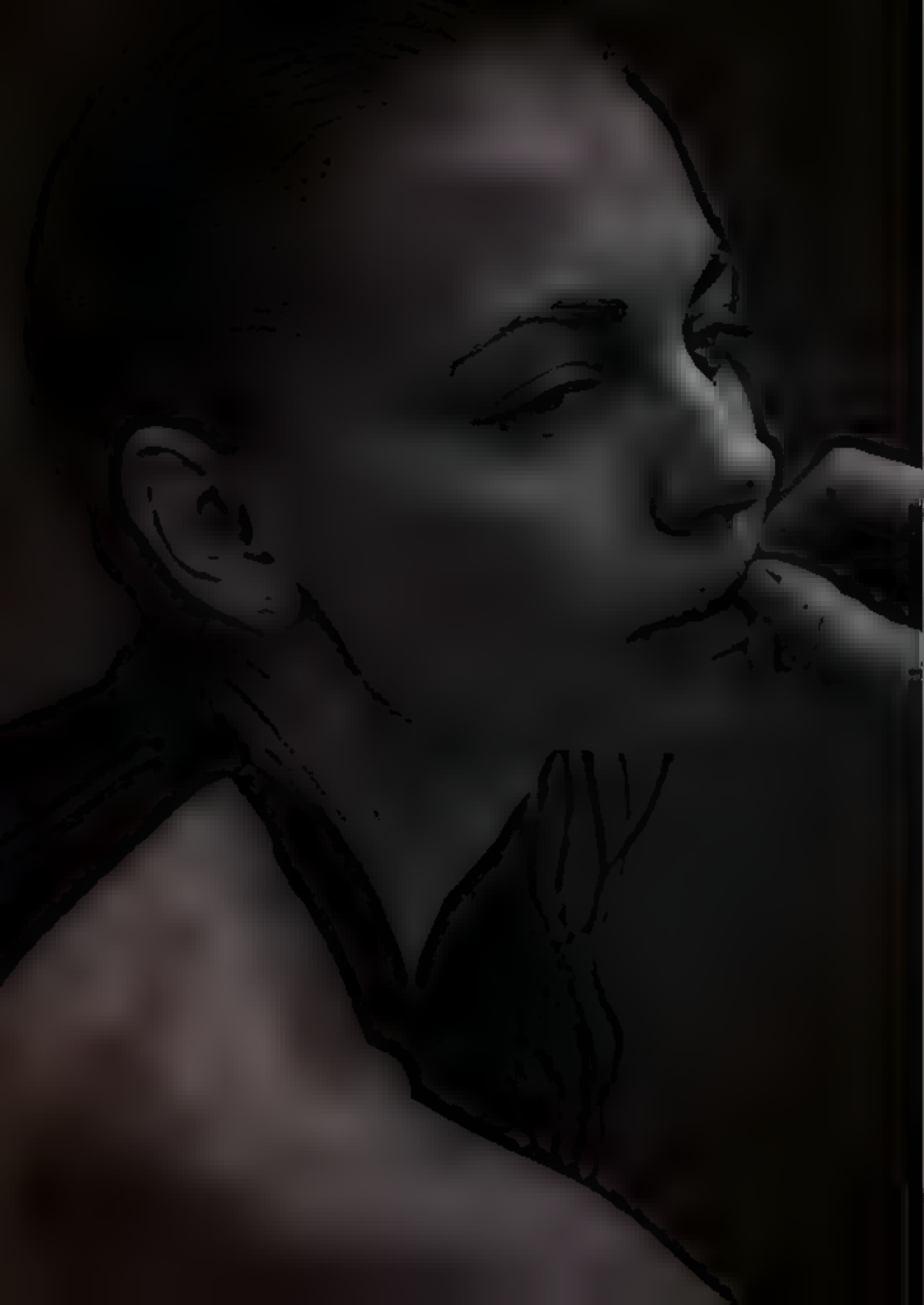
3



7









LA

MASCHERA

E IL

VOLTO

di Mattia Baldi

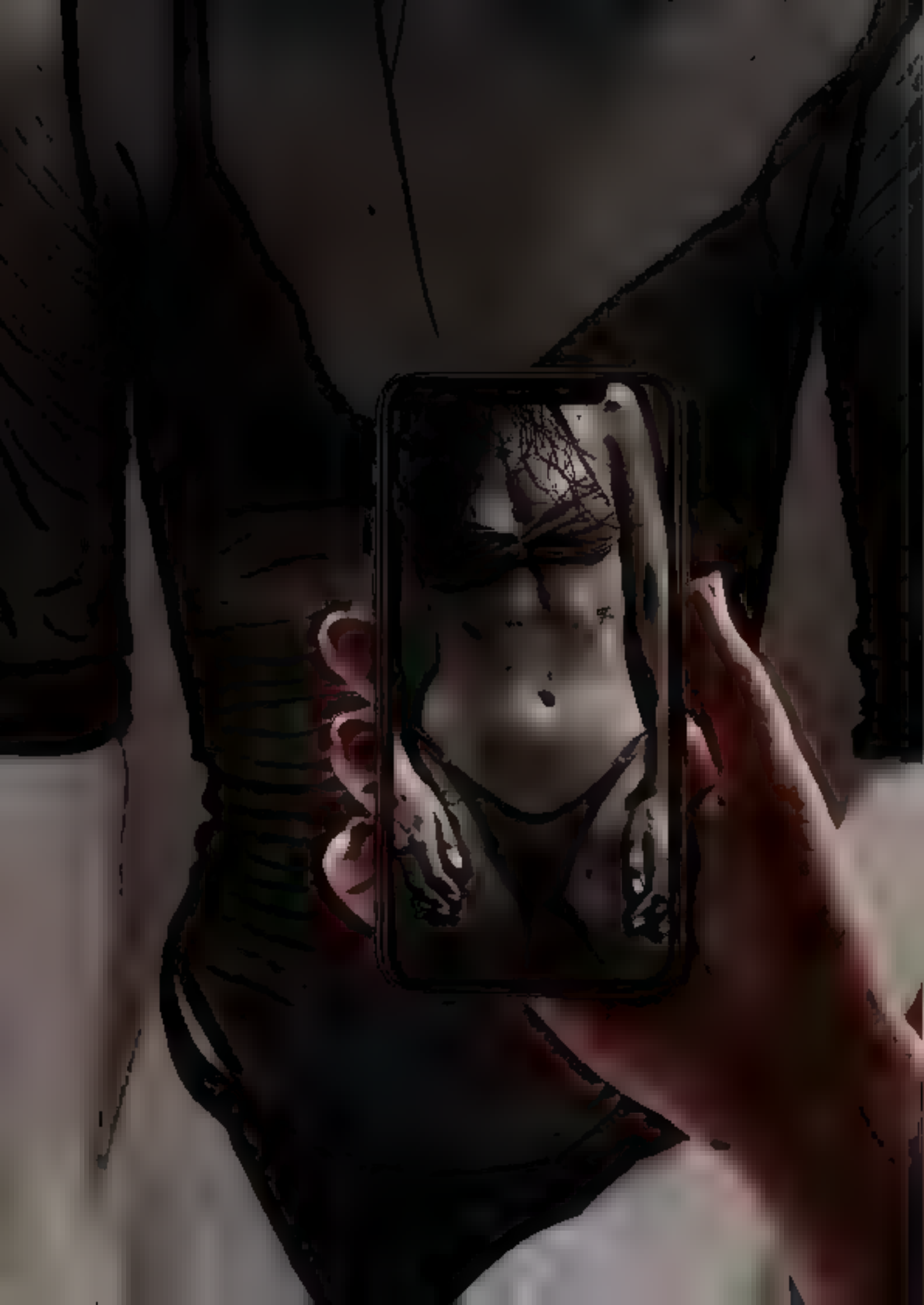


Alla fine di ottobre Mark Zuckerberg, CEO di Facebook, ha annunciato gli sviluppi che la sua compagnia attuerà provvisoriamente a Parigi da una serie di titoli che un poco sintetizza l'ideogramma di uno dei suoi CEO, Zuckerberg ci rivela che vede nel futuro della epistemiche elettroniche un cambiamento radicale. Nella comunicazione e interazione tra persona e persona oggi si possono raggiungere dei livelli che possiamo definire quelli di "telepatia istantanea". Infatti il più straordinario qualunque "oggetto materiale" è stato sempre più potente istintivo colui che Zuckerberg vuole celebrare in questo spazio di interazione "drammatica". Facebook che ha preso l'assassinio nel nome in "Vita" l'impresa degli spazi tutti che deve tale trasformazione. Invece la partecipazione elettronica non è proprio amore e collage di lettere. Con un numero diffuso, che crea la tendenza sempre più estetica. Sono virtuali. NFT (cripta e con controllo). Facebook sta sicuramente facendo un passo nella direzione giusta mentre la tendenza delle tecnologie non è propriamente un modo più autentico di scambiarsi bensì valore "virtuale". Nel frattempo Zuckerberg ha speso in molto tempo per tempo nella creazione di tutte queste cose. Quasi tutto lo spendere è stato investito nel mercato di "Avatar". I suoi investimenti non sono solo virtuali sono immaginabili dal computer in ogni spazio virtuale come in computer network. Piuttosto che sempre nella storia del video game online. In "Avatar" hanno creato dato al personaggio che ci rappresenta come una "Avatar". Più precisamente si sono tutti affrettati in una ricerca dei dati che vogliono o stabiliscono la realtà (comunicazione) importante della rete. Invece hanno creato o cambiato il colore dei capelli. Tutto ci racconta sempre più "colore" e sono indistinguibile dalla realtà. Comunque anche la tecnologia digitale dei telefoni cellulari che ci ha abituati a percepire a "realtà" attraverso una manipolazione digitale "artificiale". Invece anche questa sono abituati ad accettare il fatto come realtà anche solo a base di un'immagine creata da un'immagine creata in 3D. Piuttosto che alcuni stanno attuando alcune leggi che tentano la pubblicazione di immagini digitalmente manipolate digitalmente sono operando in maniera chiusa. Questo avviene soprattutto per i titoli che ingegnerizzano e stabiliscono completamente i volti degli utenti: i dati Instagram. William Gibson, che nei suoi anni '80 pensò al nostro presente dando il nome di "Cyberpunk" aveva immaginato una realtà dove l'Occidente si sarebbe unito all'Occidente e dove la tecnologia si sarebbe sviluppata fino a creare di massa. Piuttosto che una realtà radicale completamente

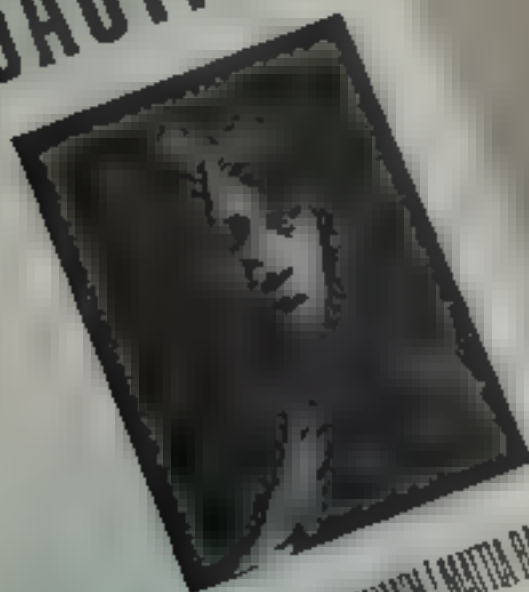




zione cybernética ma soprattutto invento il concetto di CyberSpace. Quando Internet si affermò su tutte le azioni del mondo, intorno al 1995 pensavamo che quello fosse il CyberSpace. In fondo se avessi tutte le caratteristiche Ma ci sbagliavamo: il vero CyberSpace doveva ancora venire. Nel CyberSpace ognuno di noi è una parte di un tutto che comporta come vuole rappresentando elementi essenziali che sono chiari a pagamento. La mia reputazione verrà valutata in base alla mia o al vostro della vita che abbiamo. Nel lontano 2100, un videogioco online chiamato Second Life aveva un sacco di ricoperto quanto Zuckerberg ha detto nella sua lezione. Second Life però non raggiunge mai un livello di popolarità che la possa considerare un fenomeno di massa. Anzi, se fare book club diventa un prodotto simile allora ci vorremmo di fronte a qualcuno che ci coinvolga completamente le relazioni interpersonali. Insieme a questo il mondo diventa un tavolo non è una cosa nuova: in fondo videogioco lo proponiamo da oltre vent'anni, e prima ancora lo facevamo a Role Play Games come Dungeons & Dragons. C'è però una differenza tra prendere in mano la nostra vita e il controllo di un essere umano che possiede delle caratteristiche funzionali alla ricerca di un gioco e quella di creare una facciata che si frapponga permanentemente fra noi: e gli altri. Sono di certo due operazioni diverse ma che hanno delle implicazioni profondamente diverse e per questo delle implicazioni sulla nostra personalità, carattere e sviluppo mentale. Se poi aggiungiamo che la facciata che ci dà la rappresentazione sarà apprezzata secondo dei valori gestiti dalla piattaforma che offre il servizio, allora non è allarmante dire che i videogiochi sono le persone cambiate nel nostro prossimo futuro. Personalmente vado in giro, faccio di fotografare e sono specializzato in natura. Le tempistiche con cui ho introdotto questo articolo mi dicono da vicino. Mi piace quando le modelle che spesso si vedono saltano spazzeranno le loro complicità promozionali o nei posti di marketing, restano al mio lavoro di modo mio e loro. La maggior parte di loro non ha mai visto la propria faccia nel modo in cui le ho fotografate: naturale e senza alcun tipo di filtro di miglioramento. Sono felicemente sorpreso che a loro piace il mio lavoro: spesso mi chiedono di scattare di nuovo o di fotografare le modelle perché immagino che sia un buon segno se persone vogliono ancora avere un ricordo di come sono e sono felici di vedersi in un modo più onesto. L'atmosfera del mio studio non è celebrata, non rende e valorizzare istintivamente i soggetti e vuole appartenere in qualsiasi prezzo di realtà. Soprattutto qui dove tutto dipende gli standard di bellezza sono



CASTING CASTING



A BOOK ABOUT WOMEN / MARIA GALLI







EXSISTENTIA

Diventire + ∞

A cura di Tiziana Maria Contino

L esistere nel senso più vicino a ciò che conosciamo è l'immanenza in un medium nell'acrazione più ampia del termine. Quest'ultimo può conoscersi in estensione e in comunicazione con ciò che è "altro" da noi creando o meno feedback involta articolati. Questo tratta ha una bibliografia infinita, è un discorso affrontato sostanzialmente da ogni filosofo fin dalle origini del pensiero e ha dato spazio a interpretazioni variegate e complicate che oggi ci consentono di rendere realtà ciò che prima era esclusivamente speculazione filosofica o immaginazione.

Negli ultimi dieci anni ho approfondito la mia ricerca anche rispetto al ruolo del segno e del suo valore universale nell'affermazione del sé e della sua esistenza tangibile in una scala che è sempre più impalpabile. Recentemente ho analizzato il legame fra segno, corpo e alfabeto quali elementi che concorrono al formarsi di una comunicazione complessa. Nella mia ricerca il segno viene messo su un supporto come estensione del corpo/pensiero che si espande nell'ambiente e si muove dinamicamente negli spazi/strutture relazionandosi con loro in un continuo scambio simbolico. La semantica del corpo/

segno e il suo rapporto con gli spazi è intrinseco al vissuto di quel tessuto che è lo spazio stesso; una trama nella quale il corpo si sposta con un obiettivo, che esso sia complesso o che sia semplice. In base ai revolti avvenuti in seguito all'attuale pandemia, la perdita di contatto fra i corpi e la loro trasposizione sullo schermo digitale ha aumentato la virtualità dei rapporti. I corpi così privi della sensorialità di base e del contatto stesso, fermano nel segnale digitale in sincrona e asincrona di voci e immagini prive di odori, tattiche. La rarefazione di questi corpi, più che altro mezzo baso o addirittura vuoto, ha creato un allontanamento dalla tridimensionalità dei corpi interi e dei luoghi. Questi spazi virtuali di incontro sono già stati immaginati da diversi artisti in alcune opere che hanno anticipato di parecchio i scrapi, come ad esempio "Connected Ea" (1995) di Piero Gilardi, "Telemanic dreaming" di Paul Sermon (1992) o "Dove va senza 'sta gente" (2000) di Studio Azzurro. Vi viviamo i nostri rapporti affettivi e lavorativi in "non luoghi" spaziosi nevici o simulati (virtual) background.

In questa anonima sensoriale percepiamo un feedback anonimo che ci estranea dal nostro corpo smaterializzandoci in

nuovo particelle/pixel. Il segno è liquido e incide lo schermo mentre la natura, la geometria grafica, gli spaziali e gli altoparlanti dai quali diamo un input della nostra esistenza.

La condivisione di segni/lingua/linguaggio è online e offline in un'ibridazione e interazione sempre più fitta e indivisibile. L'esistenza è ormai diffusa e filtrata da un medium da infinite possibilità che nasce a tenere in vita l'essere umano anche quando esso stesso "non è più" come ad esempio: nel processo di mind uploading, i rifugiamenti al mondo della telecinema, del cinema e delle serie TV e Mondo "Transcendence" ne è un esempio fedele e in "Black mirror" abbiamo una sfilza di episodi che approfondiscono il tema nelle sue sfaccettature: "san ponzio" ne è l'ambienta.

Oggi la sperimentazione scientifica ha trasformato la fantascienza in effettiva costruzione di una digital immaterialità portata avanti dai maggiori laboratori di Harvard come ad esempio "Harvard's Center for Brain Science" che ha sviluppato una tecnica definita "Brainbow" che consente di poter mappare con un'altissima risoluzione le sinapsi del cervello gettando le basi per un "mappino" dello stesso.

L'esistenza è già segno e come segno essa esprime una presenza che continua per il fatto stesso di interagire fisicamente o virtualmente con uno spazio.

Nel segno fisico gestuale andrebbe riservata la possibile natura del linguaggio che avendo un fine espressivo diventa codice comunicativo. Il segno grafico è segno che diventa espressione fisica. Un segno rupestre esprime l'uomo primitivo e la sua presenza/esistenza.

In questo caso il materiale per produrre il segno è frutto di una miscela di pietre e di materie prime che tracciano un pensiero.

Quel segno/gesto ha simbologia ancestrale che fornisce all'individuo la forza e la sicurezza sono forma di vita preesistente. Dunque il segno ha un enorme valore socio-antropologico e lega al corpo un linguaggio in espansione.

Numismi, filmati, psicologi e antropologi come Merleau-Ponty e Adam Kendra hanno indagato il corpo in relazione al gesto e alla parola. Secondo alcuni di loro, il linguaggio e il gesto diventano un unicum nel quale vi è un'espressione legata al contesto storico - culturale.

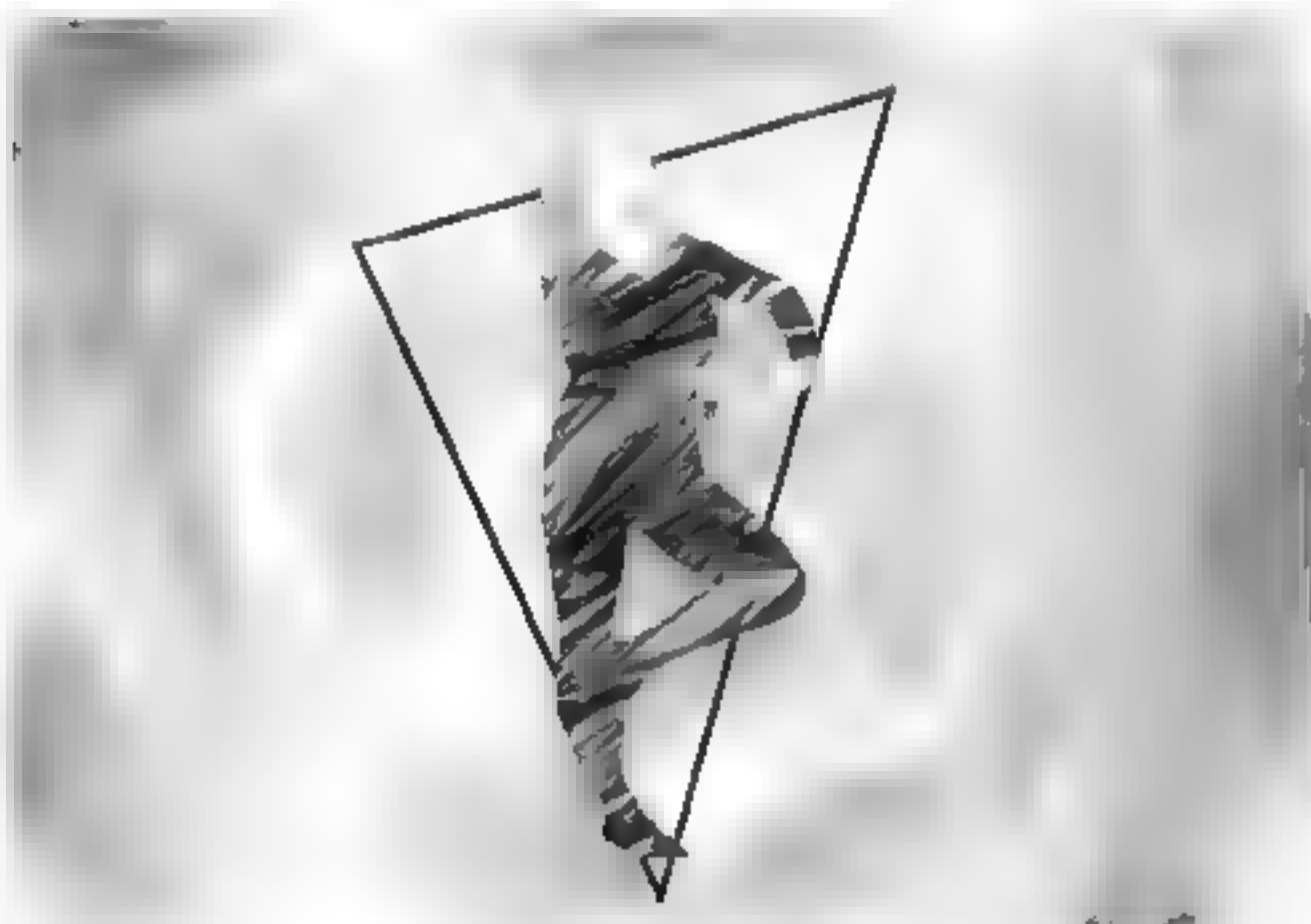
Michael Tomasello, noto psicologo e studioso del processo cognitivo e culturale ha indagato i gesti dei primati superiori e dei bambini per definire un'interessante novità sulla nascita del linguaggio vocale che appunto a suo parere sarebbe giunta in seguito al gesto. La sua teoria esprime esattamente la potenza del gesto come segno significativo.

In particolare la musica e la pantomima sono i primi segni che l'essere umano si affrettava a compiere nell'ambito della creazione di una relazione di tipo solidale (empatica), ciò porta a una comunicazione primordiale nella quale non sono necessariamente presenti voce e linguaggio scritto.

Potremmo dunque dire che il gesto si colloca prima del linguaggio semantico andando a rappresentare una comunicazione pre-verbale che deriva dall'esistenza degli oggetti e degli esseri che già per la loro presenza esistenziale esprimono un uguale canto. Quest' pensiero nasce dall'analisi di Ludwig Wittgenstein nel suo "The Big Typewriter" in cui egli stesso afferma:

“Ciò che chiamiamo significato deve essere correlato al linguaggio primitivo dei gesti.”

”



l'importanza dello sguardo e del suo significato profondo legato all'azione è dimostrabile nell'idea che le sculture e gli ornati ne fanno e creano una visuale percepita (Tomassello, 2000) a mezzo che si compiono partendo dallo sguardo miriadeato o disidente come forma primaria di interesse.

Ad esempio la sensazione della tatte spinge a tenerne conto lo sguardo: l'oggetto del desiderio e a farlo proprio questo genere di azione: comunicazione non è necessariamente mediata dal linguaggio verbale. Tomassello evidenzia in particolare che quando le grandi sculture crescono con gli esseri umani non trascurano nuovi vocalizzi ma nuovi gesti che vengono aperti dalla comprensione dell'intenzionalità dei singoli.

Inoltre egli indica che la comunicazione umana non può essere spiegata col linguaggio verbale ma inizia da una comunicazione non prestabilita o codificata che può essere ritrovata nei gesti naturali umani di indicare e mutare.

Queste cose sono state per me spunto di riflessione rispetto alla ugualità e volubilità del gesto e dei suoi impatti comunicativi. Vi è un forte legame tra performance e linguaggio e il corpo stesso può diventare parola, può scrivere nei convenuti codificando: alfabeto a noi nuovi. In questo caso la parola può essere ripresa un video e non diventa necessariamente un chiaro «tu parli» o «guardare su un computer».

La forma tipografica della lettera si accosta a quella del corpo che di volta in volta la interpreta creando una mutevolezza della forma stessa che corrisponde alle mosse variazioni del corpo e del suo movimento. L'alfabeto tipografico diventa fluido e variabile andando a deconstruire le regole di costruzione

della stessa, sovvertendo l'istituzione del carattere che va ad accostarsi a quella umana.

Ho elaborato questo progetto *TypoWen-Mat*, elaborando una codifica rispetto dei gesti alfabetici che prescinde dalle loro performance classate di un carattere che solo il corpo può esprimere in un glossario di lettere che può essere arricchito da partecipanti alla performance tramite un'app che prescinde. Lo studio traduce gesti legati a un corpus di lettere che diventano un vero e proprio alfabeto corporeo.

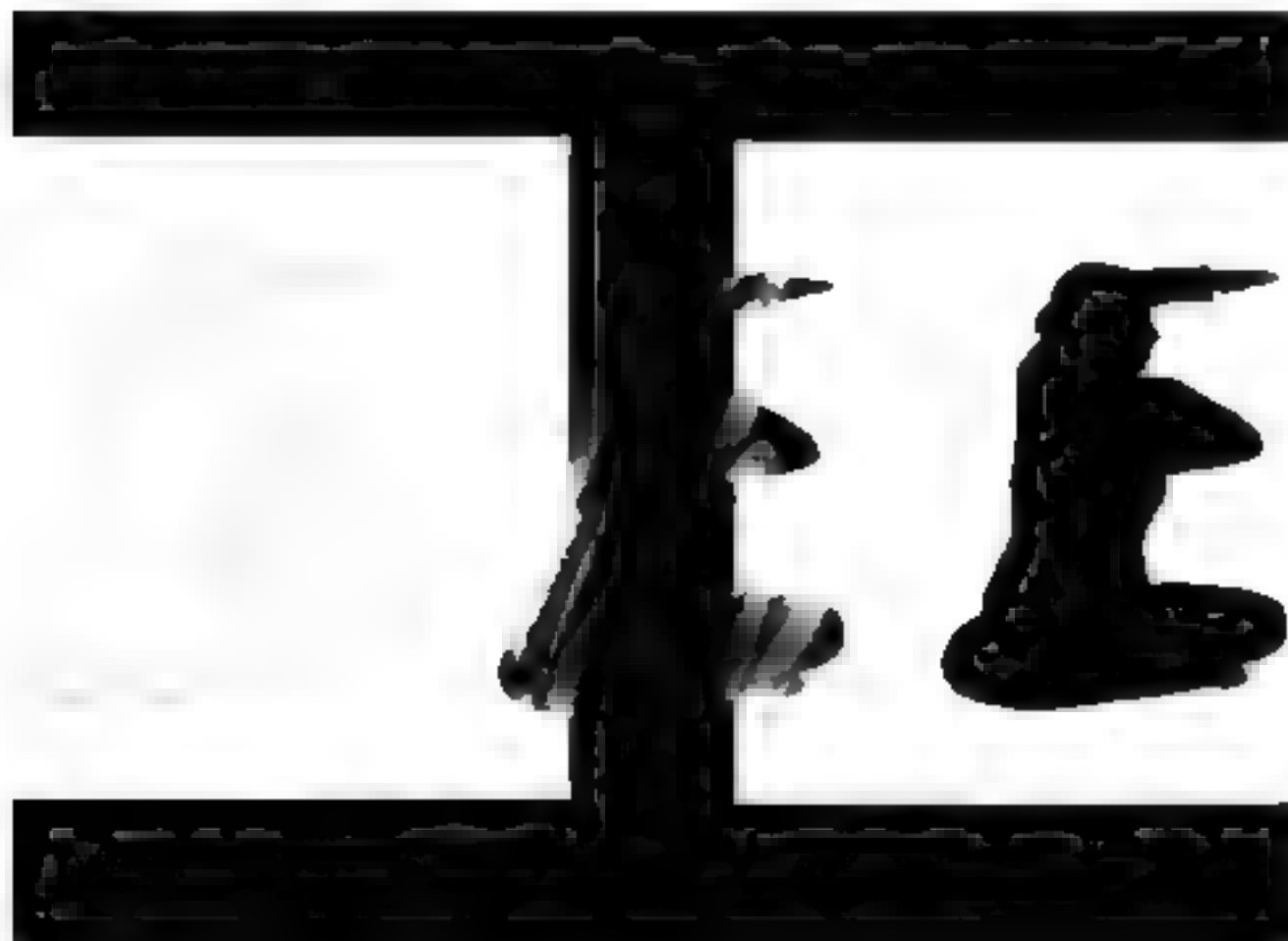
Questo alfabeto è stato realizzato interamente col mio corpo che è diventato segno tipografico di espressioni sensoriali di un sentimento interiore da stato d'animo di un corpo.

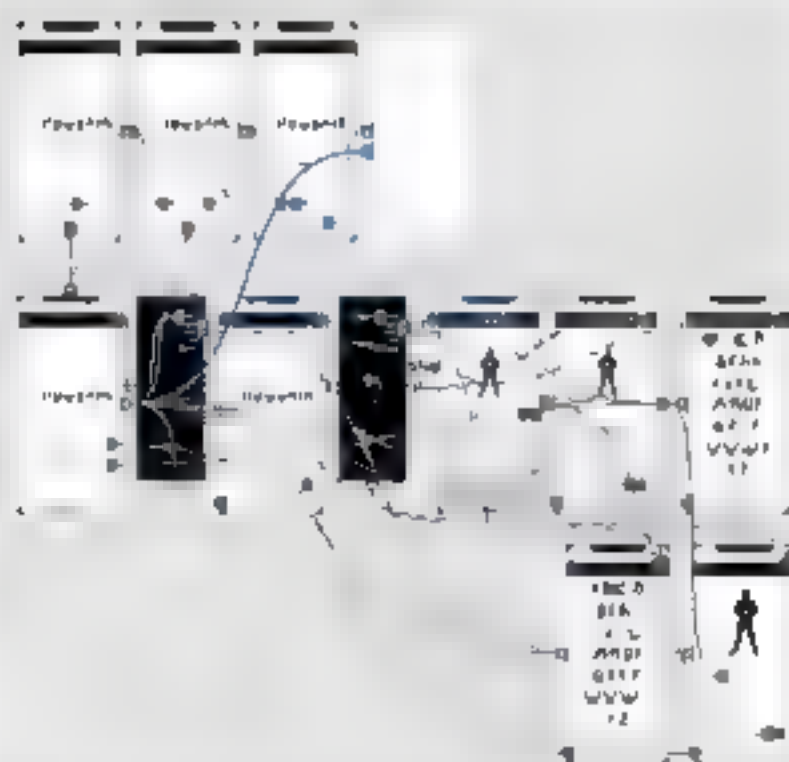
Il segno gesto come una volta interpretato tenuto all'black su una parte neutra bianca è stato tradotto: veicolizzato in un vero alfabeto e ulteriormente elaborato in un file con estensione del pdf potrà essere installato su qualsiasi computer, tablet o smartphone.

Questo alfabeto diventa parte fondante della performance nel quale il corpo interpreta un glossario a cui è legata.

Tramite il glossario premiato sull'app al corpo vengono associate parole chiave rispetto alle singole lettere.

Inoltre questa app consente l'impersonazione di nuovi termini da parte degli utenti che durante la performance possono essere una pausa da loro pensati legati ai segni del glossario. In tal modo il segno-pausa viene contemplato e diventa un forme differenti fisiche e visive in una mutevolezza continua al nuovo immaginario sono segnali di essere analogici e digitali, transmissivi.







Il lato umano del business sui social media

Di Romana Galera

“Le persone scelgono le persone... Prima di un prodotto o servizio”

Questo è quello che accade sia nella vita reale che online. Il motivo principale che ci induce alla scelta quando si mettono in comparazione due negozi o due professionisti che offrono medesimi prodotti o servizi. Non è infatti vero che hai un commercialista, un banca, un estetista, un meccanico, un professor sono pronti a scommettere che preferiscano non solo per le competenze o per il prodotto che ti offrono o per il prezzo ma perché sono di tuo gradimento come persone. Nella vita reale quando hai modo di relazionarti con la persona in carne ed ossa, hai a disposizione diversi canali di comunicazione tra cui quello verbale e non verbale. Rispetto al mondo online è più facile e veloce comprendere se desideri che quella persona diventi un tuo fornitore o che lei desideri diventare tuo cliente. La comunicazione online invece è meno diretta e lascia molto spazio all'interpretazione del lettore. In seguito ti darò 4 consigli per migliorarne l'efficacia.

Business sui social media – Cosa fare e come farlo al meglio?

Il progetto di Sviluppo del Business e Branding sui social media, si deve avere sempre il focus su **3** punti: **1** - Autenticità, live = online ovvero la presenza online deve essere coerente, rispecchiare chi si è realmente **2** - Obiettivo e generare veri clienti **3** - Online è solo un mezzo. Avere tanti like non serve a nulla se non si converte in clienti. Da qui in poi, andrò un po' in profondità su diversi punti, e vorrei che tu possa consapevolezza che non esiste una bacchetta magica. Tutti le indicazioni che ti darò derivano da esperienze concrete ma per ottenere il miglior risultato di successo possibile per la tua attività vanno personalizzate adeguandole alle tue reali esperienze. Ai tuoi obiettivi. Le persone sono per me sempre al centro, quindi la mia attività di coaching e formazione viene personalizzata in base alle persone che fanno parte del progetto. Questo perché ho ormai una decina di anni di esperienze nell'utilizzo di LinkedIn e posso affermare con assoluta certezza che è il tuo umano, la relazione che creerai con le persone che davvero farà la differenza nel risultato che otterrai con i social media.



39



Come attrarre clienti online?

Web reputation:

La web reputation è l'insieme delle informazioni che si trovano sul web in una determinata persona, azienda o di un prodotto e servizio che permettono agli utenti di generarsi un'opinione positiva o negativa prima di entrare in contatto. È il primo filtro da superare positivamente per poter attirare clienti. La tua carta da web reputation in fa essere scartata ancor prima di entrare in contatto con il potenziale cliente. Questo è un certo, molto, sottovalutato, che attira lo sguardo nel mondo virtuale o azienda e su cui tutti sempre le persone a prestare molta attenzione. Il web è il più potente mezzo di divulgazione mediatica che esista perché le notizie possono diventare virali in un brevissimo lasso di tempo, sia che siano vere, sia che siano false news. Non fare ingenua, intenzione a ciò che contraddice sui web. Il fatto di essere volentieri, sgarbiati, volgari, estremisti, razzisti, maleducati ecc. se non siete pronti ad accettare che ciò che state comunicando sul web sarà parte integrante della vostra web reputation e di quella dell'azienda in cui lavorate.

Superare le barriere della comunicazione online:

La comunicazione online come abbiamo detto in precedenza, lascia molto spazio all'interpretazione del lettore, e quindi, necessiamo maggiormente chiarezza per ridurre, il più possibile, la distanza creata dalle schermi. Ti voglio dare 5 semplici consigli e qualche esempio pratico.

1. Semplicità: testo, spaziosità, rendendolo più chiaro e facile possibile.

La maggior parte delle persone legge solo: parole che più gli interessano, come può facilmente accadere per questo articolo.

2. La gente ti insegna che trasmettono sensazioni.

Non a caso, per esempio, nelle pubblicità dell'acqua, le immagini si fanno sempre meglio di berla o in quelle di un orologio e mostra in evidenza la completezza e la precisione dei suoi meccanismi interni.

3. Accetta che "Non si può piacere a tutti".

Questo è vero nella vita reale e allo stesso modo online ma è importante che ciascuno prenda consapevolezza di quale siano le caratteristiche personali che gli permettono di essere maggiormente in sintonia con gli altri. Si hanno, per esempio, ideali valori, modalità comunicative o organizzative ecc. senza. Maggior è la capacità della persona di ridimensionare maggiore sarà il pubblico che potenzialmente potrà attirare. Chi ha difficoltà ha due opzioni: sfidare la massa di persone con la stessa caratteristica o essere particolarmente pagabile. Sarebbe l'ideale perfetto per pagarsi, dove solo servire a gente incapace per comunicarla. Oppure, meglio, è la propria comunicazione migliore: rendersi uno diverso bene ascoltando di più il potenziale cliente e adeguando la comunicazione all'ascoltatore.



4. "Non dare mai per scontato che chi ti legge sappia di cosa stai parlando"

V. faccio un esempio, qualche giorno fa ho letto un post di un cliente che si occupa di eventi, e gli ho fatto notare cosa avrebbe dovuto correggere, nella comunicazione stava dando per scontato troppe cose. Stava per es. che il pubblico conosce esattamente di cosa si occupa

(i vari collegamenti sicuramente sì, ma ad oggi ne ha ancora troppo pochi e un obiettivo importante, sul quale mantenere il focus, è quello di raggiungere chi non li conosce) conosceva la locazione (i vari collegamenti della zona, forse sì, ma non come uomo) sapeva quale fosse il motivo dell'evento (forse qualcuno poteva indovinarlo, ma non lo so come uomo).

5. "Parla la lingua del pubblico che vuoi raggiungere"

Evita il linguaggio tecnico se il tuo pubblico non lo capisce o se scegli di utilizzarlo perché è importante usare quelle key words, per spiegare

In esempio, se un avvocato se il pubblico che vuoi attirare sono colleghi avvocati, perfetto parlare il "legalese", non ha importanza se gli altri non comprendono, ma se il pubblico che vuoi attirare sono persone che fanno altro nella vita, evita. Questi testi sono usati nei miei percorsi di coaching e formazione. Scrivimi se vuoi saperne di più

Le 7 parole chiave su cui basare lo Sviluppo del tuo Business sui social media e l'aumento di visibilità del tuo Brand:

Consapevolezza / Conoscenza / Progetto / Obiettivo / Strategia / Pianificazione / Organizzazione

Non si costruisce una casa senza progettata, senza aver chiaro cosa si vuole ottenere, e che target si si vuole vendere. Ti serve La strategia per. Attrarre – conquistare – fidelizzare i clienti – la pianificazione. Organizzare nel tempo delle attività, analisi e il loro monitoraggio. Stimare il budget e la valutazione delle risorse a disposizione in termini economici, di persone e tempo. La conoscenza, formazione e/o un professionista che ti aiuti, il business online è un'attività che serve fare qualcosa per ottenere risultati concreti.

Quale suggerimento hai trovato più utile? Quale risorsa maggiormente apprezzabile? Fammi sapere, mi trovi su LinkedIn.



Romina Galetta

esperta di comunicazione specializzata in PR e di LinkedIn Business Coach e speaker. Ha creato LinkedIn ad hoc, un percorso innovativo che utilizza un mix di tecniche di coaching e web marketing con il quale aiuta ogni giorno aziende e professionisti a sviluppare con successo i business online potenziando la visibilità del Brand e generando clienti. Incontra e relaziona in seminari su temi della comunicazione, LinkedIn e delle strategie di comunicazione digitale. Docente per diverse realtà formative ed associazioni, autrice di articoli per diverse riviste. La trovi su [LinkedIn https://www.linkedin.com/in/romina-galetta](https://www.linkedin.com/in/romina-galetta), Suoi Blog e Media: Romina Galetta.

5.589 follower - più
di 500 collegamenti

+ segui

messaggio

altro



IL TRANSITO NELLA TECNOLIQUIDITÀ POSTMODERNA: LA RETE DAI CONFINI INCERTI E DALLE POTENZIALITÀ STRAORDINARIE

di Roberto Contino, psichiatra e psicoanalista

L'uomo e scorpione più solo di questo non si può non prendere atto. Eppure, siamo scorpione più confidenti, più immersi nella Rete, scorpione più informati e sensibili. È questa una delle più grandi contraddizioni che caratterizza l'attuale società, incessante, costantemente attiva ad ogni ora del giorno e della notte, incapace di spegnersi e di staccare la spina. Una società segnata dall'abbraccio ineludibile della liquidità, come teorizzata da Zygmunt Bauman (2002), e della rivoluzione digitale come descritta da Steve Jobs. Una società che è il risultato di un processo di decostruzione già avviato negli anni Sessanta e che coinvolge la politica, le istituzioni, sistemi educativi e la famiglia. Un processo di decostruzione che, forse, è stato portato all'estremo dalla rivoluzione digitale, perché nella postmoderità tecnologica non riguarda più le strutture esterne all'uomo ma intacca la sua stessa identità.

All'inizio del terzo millennio la Rete ha rappresentato una novità formidabile: gran parte dell'umanità ne è stata affascinata e si è abita definitivamente. E se agli albori, l'introduzione della Rete ha suscitato grande entusiasmo e interesse per le infinite potenzialità che essa offre, in seguito scoppia più spiccatamente sono interrogati su quali possano essere i rischi psicopatologici connessi all'uso e soprattutto all'abuso della Rete. Ad oggi osserviamo che le nuove tecnologie mediatiche, oltre ad essere uno straordinario motore di cambiamento sociale e di trasformazione culturale, hanno ampiamente trasformato il registro delle nostre possibilità mentali e sensoriali, contribuendo a plasmarne una nuova cultura e differenti forme e modalità di costruire il rapporto con se stessi, con l'altro da sé e con il mondo. Proprio perché anche di nascosto queste possibilità devono indurci a riflettere criticamente circa i loro effetti sulla vita psichica e relazionale. In questo contesto, le domande umane della vita reale possono rivelarsi insufficienti e inadeguate per la vita virtuale che è tutta da inventare. Le caratteristiche della comunicazione virtuale possono rendere gli scambi in Rete più agevoli rispetto alla realtà e così tanto gradibili, a punto da

intestarsi a volte una sorta di dipendenza. Si ipotizza, infatti, l'esistenza di una forma di dipendenza da internet, IAD (Internet Addiction Disorder): l'abuso di questa tecnologia può avere ripercussioni anche gravi, sulla propria vita. Accanto al concetto di addiction, cioè di dipendenza, si diffondono altre forme di navigazione patologica tra cui cybersex addiction, compulsive online gambling, e-bis relationship addiction, di dipendenza da videogiochi, information overreliance addiction. Un cospicuo di ricerche psicopatologiche online appartengono alla sfera dell'Internet Related Psychopathology (IRP), alle quali si è aggiunta la dipendenza da social.

L'insieme di tutti questi segnali che arrivano dal mondo virtuale indica qualcosa di nuovo: siamo alle soglie di una mutazione dell'uomo, che tocca più che psicologica e sociale e di portata addirittura antropologica. Alcuni studiosi denominano questa essere l'epoca dell'umanizzazione digitale o fase di mutazione antropologica in cui sorge un nuovo sistema cervello, mente, la mente tecnologica (Castelfrco 2020), una metamorfosi cerebrale che progressivamente, da generazione in generazione, ha trasformato il sistema cervello-mente analogica, ormai in via di estinzione, nel sistema cervello-mente digitale in cui prevalgono le attivazioni rapide ed intense del sistema limbico e si riducono le attivazioni lente e riflessive del sistema corticale, destinati a soccombere alle velocità del mondo digitale.

Le quick progressione interrompono quelle che sono considerate le componenti della società tecnologica: la raccomandazione della relazione, l'attesa light, a portata di "click" di Instagram, le relazioni virtuali nelle loro varie declinazioni ambigue, l'iperpersonalizzazione dell'infanzia e il mostruoso interminio della cyberpornografia, la "generazione" immersa ogni attimo e mossa da giochi digitali e intere generazioni crescono con i video-games, la ricerca di emozioni forti, la velocità estrema, il narcisismo e la sua forma virale su base digitale. Tutti processi straordinariamente catalizzati dalla tecnologia che plasmano l'utero e la realtà.



L'esistenza è stata travolta dall'instabilità, i contesti sociali in cui si muovono gli uomini postmoderni sono effimeri, fluidi, e si modificano prima che essi stessi riescano a consolidare i loro modi di essere e le loro abitudini, provocando lo sgretolamento dell'identità e l'incredibile senso di smarrimento. Come scrisse Italo Calvino ne *Le città invisibili*, la città parla dell'uomo che la abita e riflettere su essa aiuta a capire l'identità dell'uomo per il quale essa è costruita. "Cos'è oggi la città, per noi? Penso d'aver scritto qualcosa come un ultimo poema d'amore alle città, nel momento in cui diventa sempre più difficile viverle come città. Forse siamo avvicinandoci a un momento di crisi della vita urbana, e le città invisibili sono un sogno che nasce dal cuore delle città invisibili" (Calvino, 1983).

In questa modernità liquida e postmoderna crollano le gerarchie dei valori, le identità vacillano e si virtualizzano, come anche le emozioni, l'amore e l'amicizia. La virtualizzazione è diventata la forma privilegiata di interazione nonché la forma massima di ambiguità, che consente il superamento di vincoli e confronti. Eppure, qualcosa non funziona. Lo evidenziano dall'incredibile aumento del disagio psicologico che si espande nella popolazione, dai disorientamenti dilaganti, dall'incremento di consumo di alcol e sostanze stupefacenti, soprattutto dagli stessi giovani che popolano il mondo di Instagram e TikTok, dall'affermarsi della cupa cultura della morte, dall'inquietante incremento di suicidi, come anche dimostrano le tragiche challenge sui social, dai proliferare dei cosiddetti "hateri" dal malumore diffuso. Nell'epoca dell'identità fluida e della crisi della relazione interpersonale si abbassa il senso di felicità dell'uomo contemporaneo.

Nel pieno dell'era tecnologica, ad esasperare tale situazione è stato l'arrivo imprevisto ed imprevedibile della pandemia da Covid-19 che ha comportato un'estesa limitazione del contatto sociale a livello globale. Una pandemia che ha intensificato l'individualismo e i modelli relazionali tecnomediali, portandoci a lavorare in modo isolato da casa più di prima, ad evitare riunioni ed incontri, a tecnomedializzare eventi di gruppo o percorsi formativi. In altri termini, l'esperienza pandemica ha fatto compiere all'umanità un ulteriore salto verso la rivoluzione digitale.

Ne è un esempio il fatto che fino a gennaio del 2020 l'OMS dichiarava che i videogames provocassero dipendenza, e tra febbraio e marzo dello stesso anno, in occasione della pandemia, li ha proposti come un'ottima soluzione per aiutare i ragazzi a mantenere attivi nel contesto restrittivo. Un atteggiamento che ha condotto le nuove generazioni ad essere ancor più digitalizzate e isolate di prima, che ha trasformatogli adolescenti in "bikikomori", ossia ragazzi immersi nella tecnologia, rinchiusi nelle loro stanze, che hanno vissuto di connessioni,



La tecnologia, immaginata e sviluppata, ha trasformato il modo di vivere in maniera graduale sinché prima di accorgersi per il cambiamento si disamano e, mentre erano colleghi, si manifestano i primi sintomi della crisi: la solitudine, la perdita di fiducia, l'isolamento. Ma il cambiamento è inesorabile e, per sopravvivere in questa situazione, molti scelgono di guardarsi indietro. Molti adolescenti hanno fatto questo tipo di vita per un periodo senza che nessuno dicesse nulla e non dovevano dimostrare che l'avvento di tecnologia è dannoso e che dovrebbero uscire di casa! Per loro non molto difficile lasciare la casa e affrontare il mondo reale.

La tecnologia, quindi, non è un'arma a doppio taglio. Individuando tecnologie che risolvono ancora una volta il compromesso tra relazioni interpersonali.

La vita reale e la tecnologia digitale, in generale, non può essere vista come un'arma a doppio taglio. La vita reale e la tecnologia digitale, in generale, non può essere vista come un'arma a doppio taglio. La vita reale e la tecnologia digitale, in generale, non può essere vista come un'arma a doppio taglio.

La tecnologia, quindi, non è un'arma a doppio taglio. Individuando tecnologie che risolvono ancora una volta il compromesso tra relazioni interpersonali. La vita reale e la tecnologia digitale, in generale, non può essere vista come un'arma a doppio taglio. La vita reale e la tecnologia digitale, in generale, non può essere vista come un'arma a doppio taglio. La vita reale e la tecnologia digitale, in generale, non può essere vista come un'arma a doppio taglio.

La tecnologia, quindi, non è un'arma a doppio taglio. Individuando tecnologie che risolvono ancora una volta il compromesso tra relazioni interpersonali.

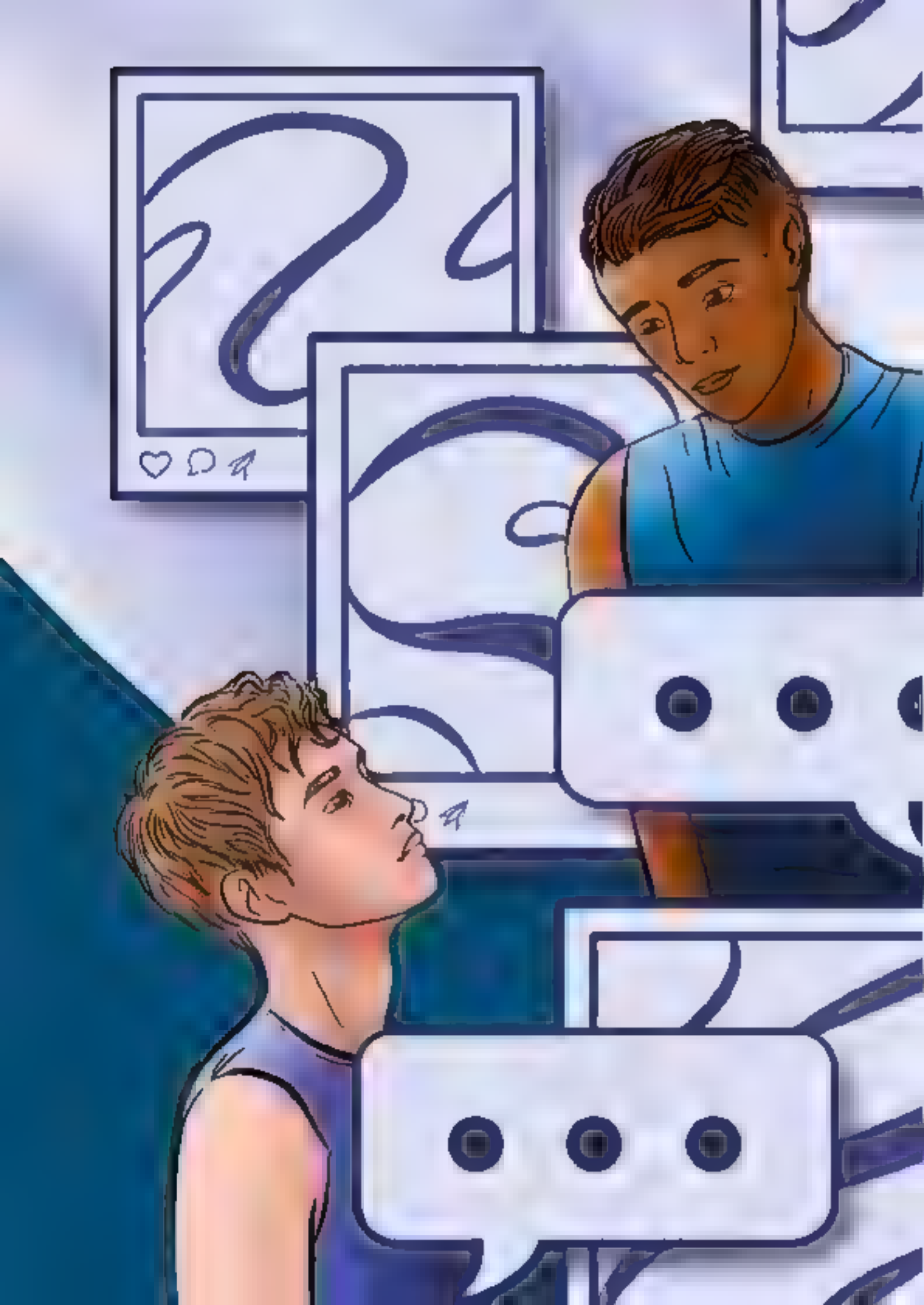
La vita reale e la tecnologia digitale, in generale, non può essere vista come un'arma a doppio taglio.

La tecnologia, quindi, non è un'arma a doppio taglio. Individuando tecnologie che risolvono ancora una volta il compromesso tra relazioni interpersonali. La vita reale e la tecnologia digitale, in generale, non può essere vista come un'arma a doppio taglio. La vita reale e la tecnologia digitale, in generale, non può essere vista come un'arma a doppio taglio.

La tecnologia, quindi, non è un'arma a doppio taglio. Individuando tecnologie che risolvono ancora una volta il compromesso tra relazioni interpersonali. La vita reale e la tecnologia digitale, in generale, non può essere vista come un'arma a doppio taglio. La vita reale e la tecnologia digitale, in generale, non può essere vista come un'arma a doppio taglio.

Bibliografia

- Bianchi Z. 2012. *La donna ideale. Lettera*.
Capitolo 1. La donna ideale. Lettera. 1-10.
2012. La donna ideale. Lettera. 1-10.
2012. La donna ideale. Lettera. 1-10.
2012. La donna ideale. Lettera. 1-10.



Cristina Chappin

In una quotidianità dove abbiamo fortissimi stimoli visivi e percettivi, gli studenti hanno ancora bisogno oggi del Basic Design?

4. Basic cambia con il tempo, con le esperienze, con l'involgersi della tecnologia, quindi continua a essere necessario con i continui cambiamenti e le innovazioni nella metodologia.

I Basci è una palestra che allena la mente e il corpo, alla configurazione dello spazio, una metodologia didattica fondata sulla ricerca e sulla sperimentazione, che ha l'obiettivo di sviluppare la capacità e definire processi logici e gestire sistemi complessi da risolvere.

Per me fu una grande «insegnamento, vedere come lui interagiva con i suoi studenti, e sentire «suo» raccontarti su quella che era stata la sua scuola di Jim».

Entrambi i corsi sono al primo anno del triennio di Grafica Editoriale, da qui ne deriva la necessità di fornire delle basi del graphic design e della comunicazione visiva.

Le attitudini per approcciare al corso sono quelle munamente sperimentazione, gioco e per alcuni esercizi un grande manualità.

La prima è **IS**, l'incognita nello Spazio, è una palette che introduce i fondamenti del spazio tridimensionale.

In questi primi due esempi troviamo le relazioni tra la geometria simbolica e le spazio allelismo la matrice all'attribuzione del corrispondente a un'altra grammatica simbolica. Sono una delle grammatiche di cui la geometria simbolica è uno strumento operativo e un linguaggio estatico. Il simbolo scelto è

Lettere e i loro type. In corso di progettazione una tipografia modulare basata su una serie limitata di elementi geometrici con cui si costruiscono le lettere di una parola: monocalasate e monofabetiche. In un secondo step, sempre attraverso la modularità si espongono, nel contempo, alcune lettere per rafforzarne il loro suono nella parola.

Tipografia: Ana Mercedes Bravo, José Allier, Paul Schwitter, Jan Schicholt, Wim Peutmel, Holger Mann.

questa manifestazione locale, in particolare
sulla loro visuale come bidimensionale e
forme bidimensionali che si muovono nella stessa
composizione vengono chieste e composte
in un oggetto fisso: ORO e lettera "D" e geometria
di un segno grafico e segni, molto per tutti
sociali e Movimento Dada, László Moholy Nagy.

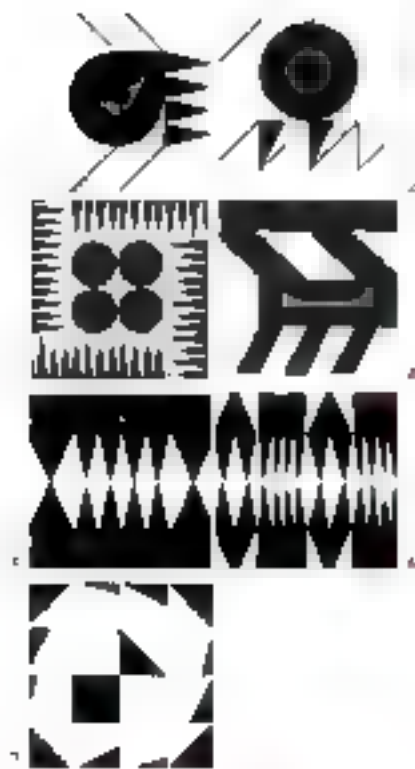
La quinta «**Espressive Type**» è una composizione tipica di parole che vengono raccolte di un valore semantico dominante rispetto alla loro abituale valenza linguistica, devono essere terse e allo stesso tempo vere come immagini.

La sedia è **Ambient type**, cui viene richiesta la costruzione/composizione manuale di una poltronella spaziosa, di una forte valenza industriale/massale. Attraverso gli oggetti del quotidiano si compongono alcune parti chiave scoprendo che il **foglio** è ciò che li compone e fornisce un segno sufficiente alla stessa parola.

Con un forte approccio alla manualità e alla sperimentazione i bambini prendono prima gli avanzi materiali e oggettivi comuni (intermedi) su uno **Schien Saemester**.

La sezione **Basic Studies**, questa è un' introduzione alla progettazione ed finale ed è un racconto dedicato a un grande personaggio, scelto da lo studente che ha fatto l'olografico, dove all'inverso la geometria si spiega il suo pensiero e la sua azione. Qui la geometria prende significato e fonde insieme le conoscenze fatte nelle esercitazioni 15 e 16 con una

[illegible]



1. 456789

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

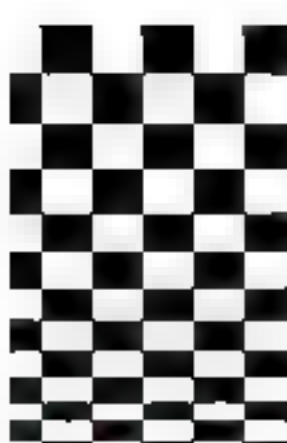
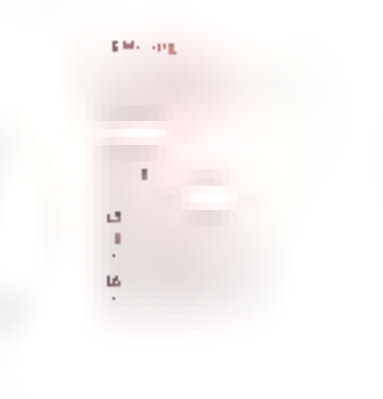
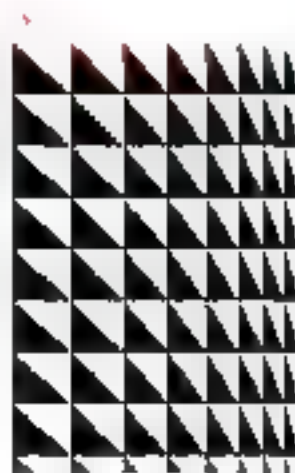
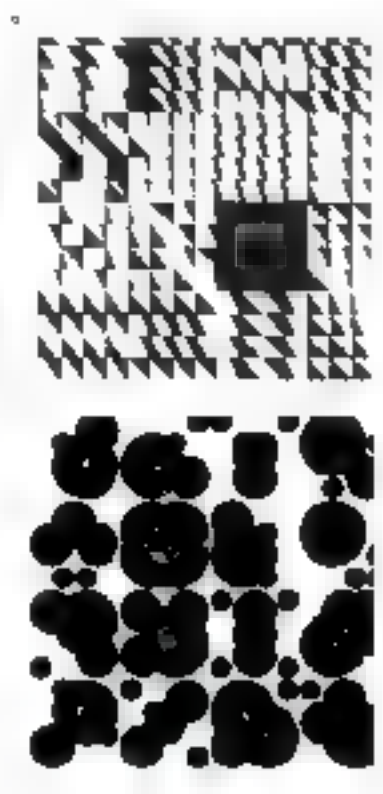
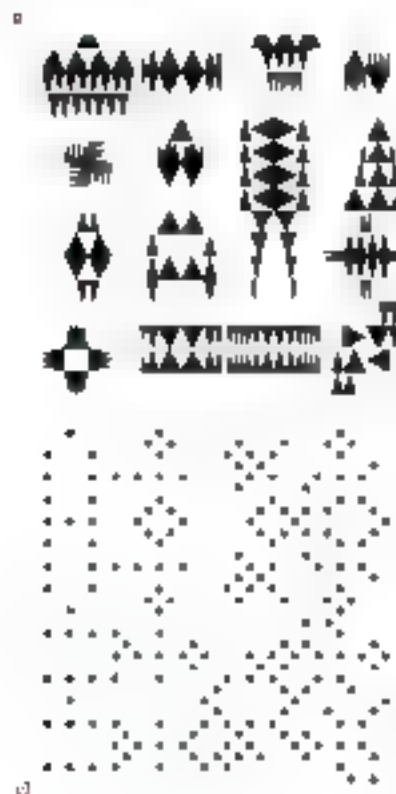
96

97

98

99

100



11

12

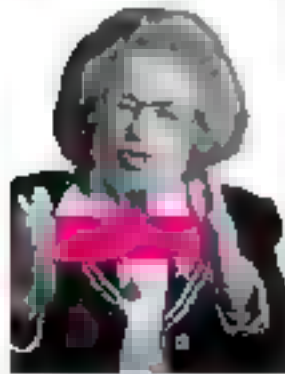
13



2.1

"When it comes to sex, the most important six inches are the ones between the ears."

1990 **John** **Wayne**



2.2

"Quando non ho più Dio, mario del rosso."

1961 **John** **Wayne**



2.3

"If you don't dream big, then don't dream at all. Be the best you can be and always try to go above and beyond!"

1990 **John** **Wayne**



2.4

"Il mondo è pieno di cose ovvie che nessuno si prende mai la cura di notare."

1961 **John** **Wayne**



2.5

"Compilare è facile, semplificare è difficile."

1990 **John** **Wayne**



2.6

"Le parole cambiano proprio tanto a seconda delle bocche da cui escono, e degli spazi in cui risuonano."

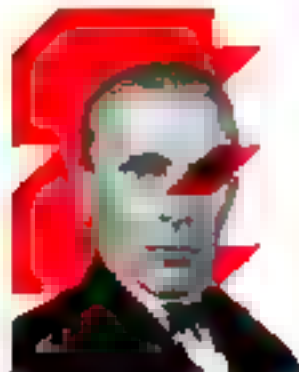
1961 **John** **Wayne**



2.7

"I'm never absolutely certain that what I've written is any good."

1990 **John** **Wayne**

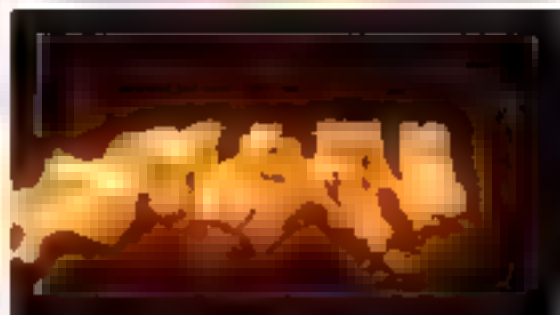
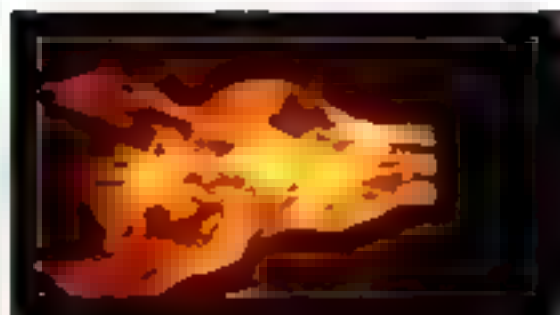


2.8

"Non c'è tempo in uno sparo, ma solo nell'attesa di esso."

1961 **John** **Wayne**





Arthur 876

5

24



vsbltà

FOLLOWER

fdke
news

VIRUS

relative type

40
41
40
40



MOLTEPLICITÀ
MOLTEPLICITÀ
MOLTEPLICITÀ



DOFO DOFO
DOFO DOFO

01 30

44
45
44



SP2210
SP2210 SP2210

EVENTI



Progress bar indicator

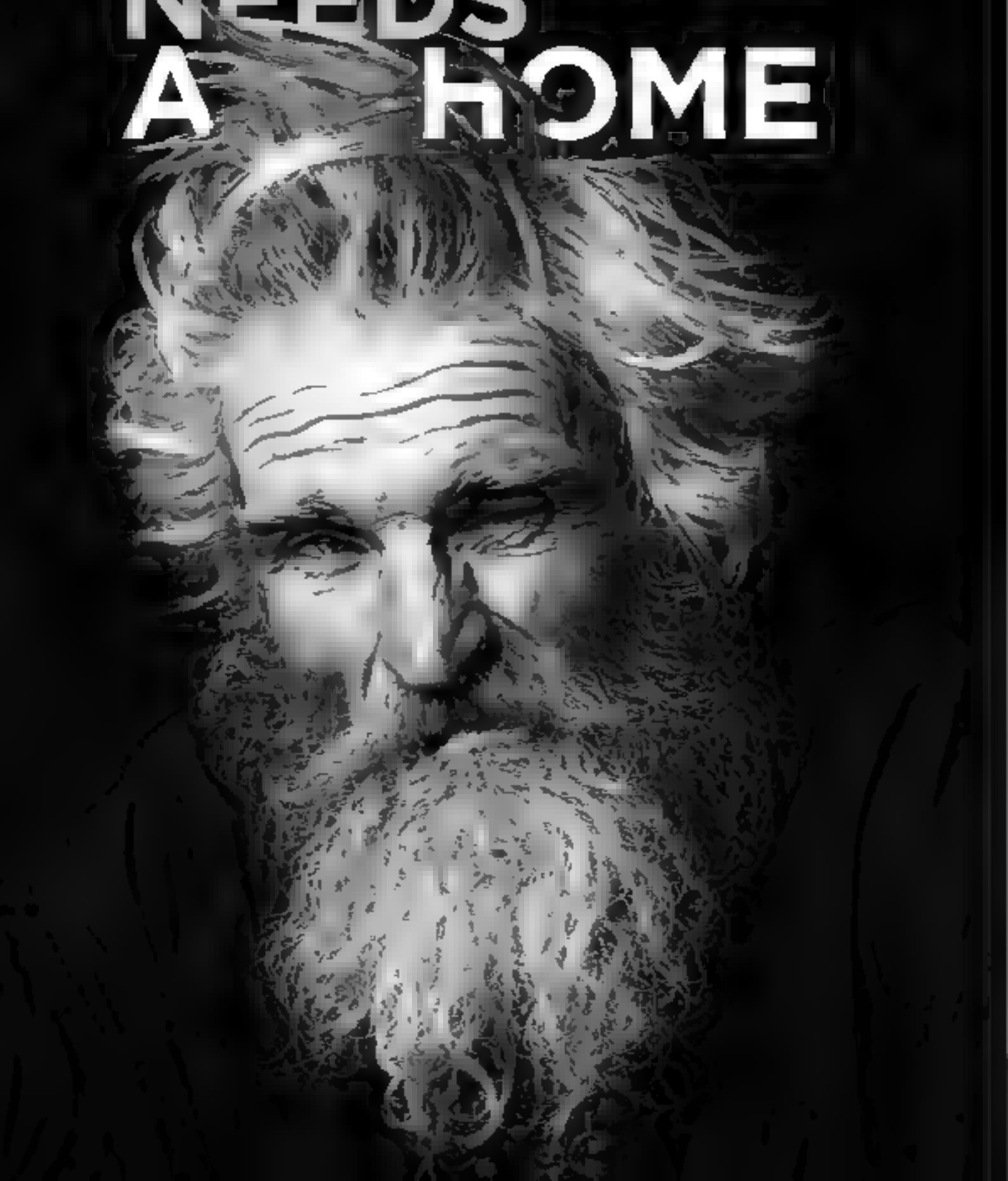


Il virtuale è un mondo reale
dentro a una realtà virtuale

Fabio Strinati



EVERYONE NEEDS A HOME



#HUMANIZING_THE_HOMELESS

INTERVISTA DI

Leah Drubok è una giovane fotografa canadese, nota per un ritratto di senzatetto che tornava la stella di un volume sulla crisi "Society in the Home: Photographs and Stories of the Homeless".

Insieme al padre Tim, che le ha insegnato la fotografia e guardato da vicino, Drubok ha viaggiato nelle maggiori città a Canada, Stati Uniti e Australia per scoprire una realtà, quella dei senzatetto, bandiere a pochi. Come ha spiegato durante le molte interviste e conferenze che hanno visto protagonista a livello internazionale attraverso il suo lavoro Drubok, vuole restituire ai senzatetto quell'umana dignità di cui si vorrebbe e ricompensare la spoglia. Allo stesso tempo, la giovane fotografa intende attirare l'attenzione di un pubblico internazionale sul problema dei senzatetto che viene osservato da una prospettiva non solo artistica, ma anche sociologica e politica. A tale riguardo, durante le presentazioni dei suoi libri, Drubok riconosce l'assenza di alloggi a prezzi moderati e la diffusa disoccupazione come le due cause principali del problema dei senzatetto, almeno per quanto riguarda Stati Uniti e Canada. La presenza di un certo numero di senzatetto da sempre caratterizzano le città degli Stati Uniti, specialmente durante la presidenza di Ronald Reagan. A partire dagli anni Ottanta, tagli ai servizi di assistenza sanitaria e sociale e l'abbandono della politica progressiva delle multinazionali associate ha costituito un crescente sfasamento per gli individui più deboli e fragili, come ad esempio i malati psichiatrici e non solo. A partire dalla seconda metà degli anni Novanta, e in particolare modo dagli anni Duemila, la crescente volatilità del mercato finanziario globale ha contribuito a incrementare la precarietà finanziaria dei piccoli risparmiatori, alle a due delle crisi che appartengono al terzo mondo, che da un punto all'altro possono perdere il lavoro, la casa, la famiglia, e non avere alcun posto che li accolga. Tra le cause che stanno alla base del problema dei senzatetto ci sono anche il consumo e la dipendenza da droghe e alcool e gravi condizioni psicologiche. Dunque combattere gli stereotipi che dipingono i senzatetto come persone oltre le regole che non si sono impegnate abbastanza al fine di condurre un'esistenza dignitosa, faticosa e pericolosa è uno dei principali obiettivi che Drubok si è prefissa quando ha deciso di intraprendere questo percorso con la pubblicazione del suo primo libro del '99. Ciò che la giovane fotografa vuole sottolineare è che molti per cui molte persone finiscono con l'abitare le strade sono innocenti e vulnerabili. La conseguenza giudicata solo per la loro apparenza esteriore e la loro condizione sociale ed economica dovuta profonda mancanza e ignoranza, la mancanza di fiducia e quella sociologica si fondono in un tutt'uno nelle fotografie di Drubok, la quale si definisce oltre che una fotografa, una vera e propria attivista, la cui arte diventa strumento allo stesso tempo di denuncia e servizio sociale. Inoltre il denaro ricavato dalla vendita dei suoi libri di fotografie viene interamente devoluto a rifugi e strutture che assistono i senzatetto. Le fotografie di Drubok sono inconfondibilmente di



grande effetto: colti carnali dall'obscuro sono capaci di espressività e intensità che insieme creano un'aura distaccata e quasi mistica che avvolge i soggetti colti nel atto di raccontare le loro storie. Inoltre i tratti scultorei e le espressioni degli uomini e donne girati vengono esasperati dall'uso del bianco e nero e dai mirari compositivi di luce. L'unico caso discorde da quello di Denbok è l'uso di un frontale nero in tutte le sue foto. Il frontale avvolge alla doppia funzione di porre in maggiore rilievo i soggetti ritratti, e di isolarli dal contesto in cui si portano fisicamente: così la strada sporca affollata, rumorosa. Gli uomini e le donne ritratti vengono isolati, non al loro stato superiore, quello di esseri umani, testimoni di un'esperienza di vita che li ha portati a conoscere profondamente la sofferenza, la volgarità, l'emarginazione che nell'opera di Denbok si manifestano in maniera elegante e al tempo stesso brutale. Tuttavia la piena comprensione della missione poetica di questo ritratto della giovane fotografia

non può essere raggiunta senza l'accostamento dei testi, scritto da padre Tiziano Iorio. Traslate i testi, infatti, gli osservatori, lettori, scopriranno così le storie degli uomini e donne ritratti nelle foto, quali acquisiscono una spaventosa concretezza. Il confronto si intrattiene e tutto sembra si rivela dunque ricominciare un quanto e alcun mezzo anima le facce dell'altro: le parole danno concretezza e credibilità alle immagini che da tutto loro risplendono nei osservatori, lenisce l'empatia, che porta ognuno di noi a riconoscerne nei soggetti ritratti da Denbok le proprie sofferenze e fragilità, ma soprattutto la propria essenza. Libera dalla pregiudizi, sfidando gli stereotipi costruiti da una società che non ha tempo per chi è più fragile, abbiamo tutti la possibilità di riscoprire nel più umano, creando l'opera di Leah Denbok, a cui sguardo sui testimoni, do ritorno dai più umili ed emarginati noi, e solo quello di una fotografia, ma anche quello di una madre che si prende cura che guarisce e che dona speranza a chi speranza non ha.



**EVERYONE
NEEDS
A HOME**

#HUMANIZING_THE_HOMELESS









L'IMPORTANZA DI UNO SGUARDO

di Enrico Puscoddu

Partiamo da un presupposto che Tigrano spaventa sempre. Metaforicamente a volte all'inizio del viaggio

portile e fin tanto che il porto resta all'orizzonte perviene in una condizione di serenità. Perché sappiamo che nel bene o nel male possiamo ancora facilmente far ritorno. Ma quando ad un certo punto, il porto scompare alle nostre spalle e non compare ancora la costa all'orizzonte per nuovi occhi, prendiamo effettiva coscienza e consapevolezza che siamo in queste acque aperte, è cominciata la navigazione vera non rapida e difficile da affrontare. Cosa fare allora? Trovare la propria dimensione intima di silenzio interiore per capire se la zotta e quella giusta. Facile? No. L'ippocrante è non farsi prendere dal non accendendo con attenzione e senso di rispetto nell'altro. Fondamentale è stare in contatto non solo con noi stessi ma anche con l'altro, con le anime e le loro aspirazioni più intime e profonde e ancor più nel vero senso e valore della vita e nel suo disporsi, giorno dopo giorno. Ricordando sempre che nella relazione a due o più persone gli occhi sono la specie

iniziali, ancora non fatta. Ho sempre pensato che valga più di un abbraccio. Un'unica cosa, ma quanto ancora di grado di guardarsi negli occhi? O come sempre accade, al di là della prudenza, molto spesso non degnano l'altro di uno sguardo. Quante volte abbiamo messo la nostra mano in tasca e con poca attenzione, ci siamo puliti la coscienza nel rituale ipocrita di dare all'altro una moneta senza neanche guardarlo negli occhi. Lo sguardo ha una memoria e si rimane dentro nel profondo, difficilmente lo scordi se lo percuoti con veemenza e coinvolgimento. Così come la fede, l'analogia con la ignora è una metafora completa. Troppo spesso la confondiamo con l'ipotesi religiosa, l'occhio e la fede non mentono, si rivela nella profondità dell'anima. In molti casi guardiamo alla fede come a un rituale fatto di azioni meccaniche ma non di sentimento. Non usciamo da questo periodo come prima. Egoismo, la paura del contagio, in ogni senso, unito alla lucidità devono lavorare posto all'adattamento e al cambiamento dentro e fuori di noi in questa luce profana del vivere. E allora guardiamoci negli occhi con amore, quello che vede e sente, oltre l'apparenza dell'essere.

In virtù di questo incontro, veramente unico, nel quale ognuno di noi si è ritrovato stretto da un immenso abbraccio, è più che giusto dire **Grande di cuore LEAH DENBOK** che ci ha permesso di condividere tutti insieme e spero, con questo piccolo di coinvolgere una platea più ampia. Il tuo lavoro non è solo pura emozione, è segno significativo che arriva nella tua lettura sonora. Linguaggio dell'arte, luci, ombre, pelle che in un'opera d'arte superficiale, testimonianza metaforica a modo, bellezza del divino, in un work in progress l'arte di raccontare storie un'intera vita, oltrepassando la visione di superficie e andare nella profondità delle viscere. A volte non servono ambasciate

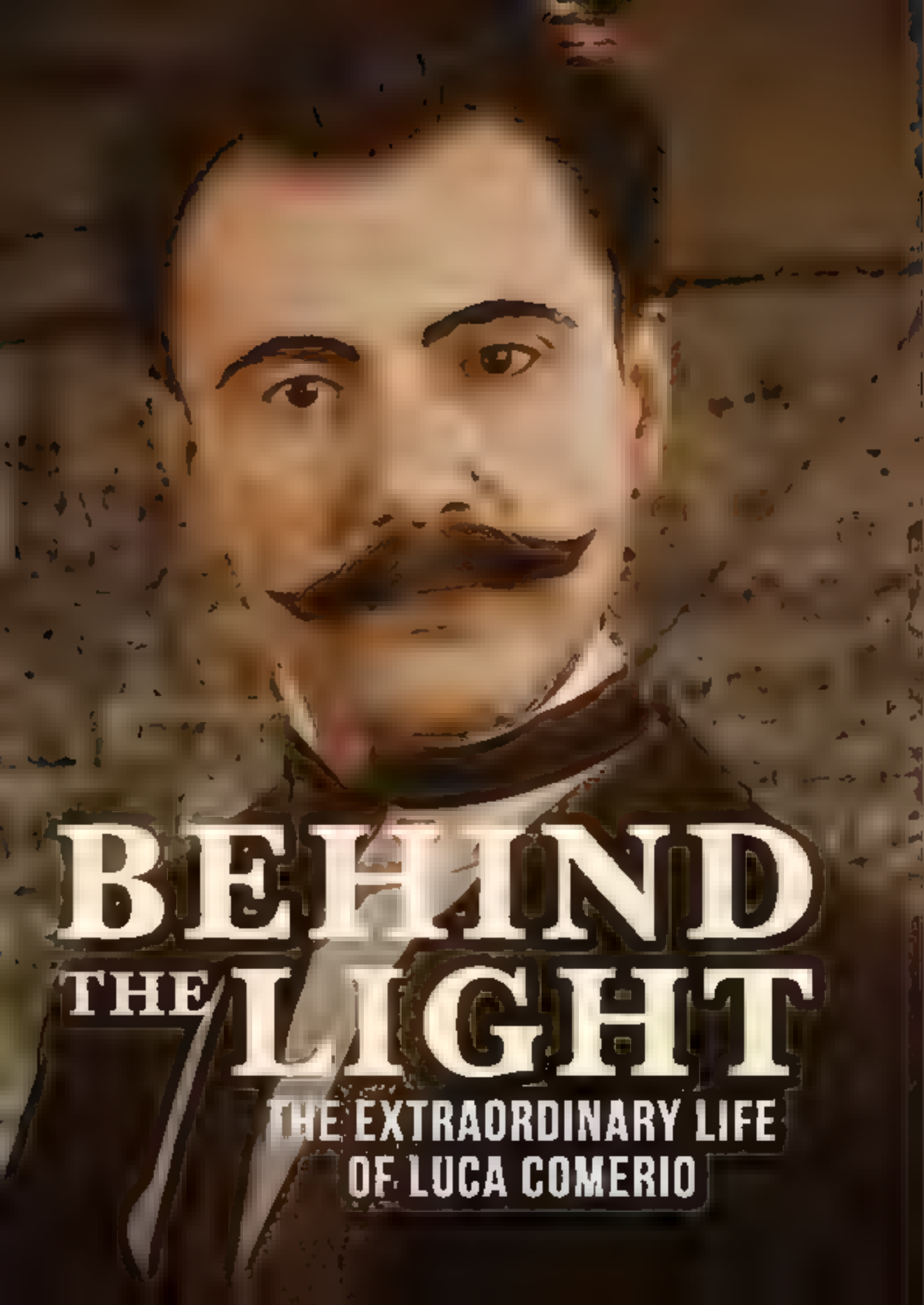
se sappiamo andare in profondità basta l'inquadratura di un volto. Penso che Dio ti abbia dato un gran talento e

il tuo lavoro fotografico non è solo altamente professionale e bello, ma ha un alto valore espressivo e comunicativo che

l'amo a volte amare le montagne e tu Leah ce lo hai dimostrato. E veniamo a ringraziarti. Che dire dei piccoli che allo stesso tempo grandi passi per insegnarci un futuro migliore che vede l'altro chiunque sia un individuo da essere accettato e non un compagno anche un piccolo tratto di questo

giorno chiamato vita. È stato un piacere





BEHIND THE LIGHT

THE EXTRAORDINARY LIFE
OF LUCA COMERIO

Game, creatività, competenze, formazione, sono solo alcune delle parole chiave che contraddistinguono il profilo professionale del team che andiamo ad incontrare. Lauren S. Ferro, Marco Accardi Richards ed Miracle Romanuzzi in occasione dell'uscita del videoggioco intitolato "Behind the Light" basato sulla vita e la carriera artistica del Ciclista José Comerio.

Partiamo con Lauren S. Ferro, una ex studentessa australiana laureata in Game Design presso l'RMIT di Melbourne con conseguente dottorato di ricerca in scienze umanistiche e cyber security presso Università di Roma La Sapienza, dove tutt'oggi insegna come docente presso la facoltà di Game Design.

Lauren, eri a conoscenza del personaggio Luca Comerio?

Sono onesta, non sapevo nulla riguardo il personaggio di Luca Comerio, assolutamente zero. Sia di fatto che sia io che l'intero team abbiamo dovuto studiare in maniera dettagliata sia la sua storia che la sua intera ricerca e produzione artistica. Come primo step ci siamo recati a Milano per visitare la Cineteca storica in occasione della retrospettiva di Comerio. Da lì capii che ci sarebbe stato tanto lavoro da fare e abbiamo convenuto strutturare l'intero progetto in maniera tale da mettere in primo piano l'essenza di Comerio, del suo lavoro e il contributo che questi ci ha lasciato. Non potevamo non dare la giusta dignità anche per trasmettere ai posteri le sue emozioni e i sentimenti che legano Comerio alla sua produzione artistica. Passione, energia e dedizione sono stati gli assi portanti che ci hanno permesso di lavorare in perfetta armonia. L'obiettivo, dunque, non è stato tanto quello di raccogliere e riportare in bella copia le fonti storiche tanto quanto invece il superarle riorganizzarle e adattare a un media come il videoggioco.

Cosa ti è rimasto della figura di Comerio, sia come uomo che come artista?

Mi ha impressionato moltissimo per il suo enorme talento e coraggio ed aver contribuito a riportare in vita la sua storia è stato un grande privilegio.

Qual'è il tuo percorso formativo, il tuo rapporto con il mondo del game, e come ti sei introdotta a livello lavorativo in questo settore?

Il mio percorso di studi inizia con il Graphic design anche se poi ho deciso di intraprendere la strada di game designer, lavoro che porto avanti con enorme passione e dedizione. Subito dopo gli studi ho avuto molte esperienze lavorative e di insegnamento presso varie istituzioni come la Vigamus Academy, RMIT e Sapienza Università di Roma. Animerò che non mi sarei mai aspettata, una volta terminati gli studi e il tirocinio, di incontrare difficoltà nel cercare lavoro anche se poi si vede che dal mio curriculum ho accumulato molta esperienza qui a Roma, città che mi ha offerto moltissimo. L'esperienza del progetto di "Behind the Light" è stata una grandissima opportu-

nità alla quale ho potuto contribuire con tutta me stessa grazie all'avvio del Professore Marco Accardi Richards.

Qual è stato il tuo ruolo nel gruppo di lavoro?

Mi sono principalmente occupata del design dei minigiocchi per i quali ho collaborato con gli altri colleghi del team e del game design in generale.

Che cosa ti è rimasto del progetto sia dal punto di vista relazionale che professionale?

Non è rimasto tutto, non c'è cosa che non porterò con me per tutta la mia vita e senza un'esperienza preziosa. Senza mancare il rapporto di amicizia che ho instaurato con tutti i miei colleghi, con loro ho trascorso momenti molto intensi e ora che è tutto finito siamo tornati alla nostra quotidianità. È stata un'esperienza indimenticabile.

Secondo te quali sono le caratteristiche da mettere in risalto nei videoggiocchi, sia per quanto riguarda l'intrattenimento sia per l'ambito formativo e culturale?

È importante fare attenzione a non scendere nel banale, la realizzazione di un videoggioco deve essere tale da emozionare il consumatore. Ho cercato di insegnare ai miei studenti, all'università il progetto, come ideare e costruire il design adeguato di un videoggioco qualsiasi e, nel caso di B.L., come strutturare l'intera mole di lavoro in base ai target che si ha in mente, pur sapendo che l'esperienza virtuale che il gioco offre deve essere resa flessibile sia nell'esperienza che nel tempo di apprendimento e di costruzione. Non tutti forse sono interessati al



grafica del prodotto, perché questo ci dà il risultato immediato. Quindi il vero equilibrio sta nel mantenere i contenuti fondamentali, la giusta quantità, per non annoiare e al contempo coinvolgere coloro che sono interessati ad approfondire delle tematiche specifiche. Nel caso di B.J., non si è trattato solo di sviluppare il tutto seguendo il ragionamento LESS IS MORE, ma invece, trovare una chiave di lettura originale per rendere fruibile la narrazione della storia di Luca Comerio.

Il videogioco sarà disponibile sia in Italia che all'estero?

L'idea è quella di metterlo sul mercato mondiale. Certo è che abbiamo pensato questa cosa sin dall'inizio e per il momento il videogame sarà disponibile solo in lingua italiana e inglese, ma stiamo pensando di renderlo disponibile anche in più lingue. Prima di procedere in questa direzione vorremmo vedere in quanti saranno a provare il videogame.

Sei soddisfatto del risultato finale?

Sì, infine dei conti è la soddisfazione di mesi di lavoro e piena dedizione, accompagnata anche dall'entusiasmo e la grande emozione nel poter contribuire alla resa del videogame sulla vita di un personaggio così prestigioso come Luca Comerio. Provare a vederla all'opposto, impossibile, per una straniera come me si tratta di un episodio irripetibile, un vero e proprio checkpoint fondamentale per la mia carriera.

Per i giovani intenzionati a seguire il tuo lavoro, quali sono i tuoi consigli?

Se vuoi di dare tutto il meglio, non è un impegno da 9/10 ma richiede, come qualunque altro lavoro, impegno e dedizione al 100%. Ricordo ancora molto bene le famose parole del mio docente, che durante le sue lezioni ripeteva a tutti noi: "solo un terzo di voi arriverà alla fine di questo percorso". Ecco, le sue parole privavano il vero e adesso capisco quanto da una parte la mia esperienza formativa mi consentisse ad oggi di apprezzare pienamente questo lavoro, che amo con tutta me stessa.

È stato difficile trovare lavoro dopo gli studi?

Questa è una domanda buona, avrei voluto dopo gli studi e la magistrale iniziare con una buona internship, opportunità che sparisce all'improvviso e ancora mi chiedo il perché. Alla fine si tratta di un'occasione unica. Tutto sommato grazie al miglioramento della tecnologia oggi le cose sono migliorate per chi ha intenzione di intraprendere questo percorso anche come semplice atto d'accusa che vuole prometterci. Quando ero un'adolescente i software venivano usati per la diffusione di contenuti mainstream, ma ora le possibilità sono molto più numerose e quindi chiunque ha una passione per questo settore può e deve migliorare le proprie skills e dare il massimo, sempre se si è disposti a farlo. Molti sottovalutano l'industria del videogame pensando che si tratti di qualcosa che non richieda tanta qualifica: impegno senza sapere che invece che questo sistema richiede persone efficienti e in gamba.

Piacere di conoscere io sono *Marco Alessio Richards* e mi occupo professionalmente di videogame dal 2000, sono circa ventidue anni ormai. Ho iniziato come giornalista della stampa specializzata e adesso sono uno dei due fondatori, e direttore generale, della fondazione *Vi games* che gestisce il museo del videogame di Roma e corsi di studio presso la *Vi games academy*. Per quanto riguarda il videogame *Behind the light*, avendo il ruolo di producer mi sono occupato di:

83
PIZZAZZANO
 di tecnica e
 logistica dell'intero
 progetto, portando avanti
 tutte le parti e al tempo stesso
 tenendole coinvolte per la realizza-
 zione del videogame.

Eri a conoscenza del personaggio Luca Comerio?

(*Marco Alessio*) Direi in una sincerità, sì so che l'intero gruppo non conoscevano nulla riguardo Comerio se non il suo nome. Non sapevano letteralmente nulla della sua figura di visionario e innovatore e credo infatti che questo sia stato anche importante perché abbiamo cercato di interpretarlo nel



modo più spontaneo possibile, per il ruolo che poi avranno molti fruitori del gioco. Sapevo che egli è un personaggio così stordicamente distante, del quale noi raccontiamo solo dieci anni più significativi della sua vita e della sua produzione dal 1910 all'avvento di Mussolini e il fascismo, proprio il non sapere chi fosse ci ha spinto a studiarlo a fondo anche per metterci nei panni dei fruitori che dovranno poi scoprire la sua. Comento attraverso la sua opera. La prima fase della ricerca è avvenuta durante i lunghi colloqui con Matteo Favati, il direttore e responsabile del museo del cinema interattivo Cineteca di Milano, quale appassionato e studioso esperto della vita di Comento che era l'altro custodisce nei suoi archivi il granaio delle opere che sono state preservate e ricostruite di questo straordinario artista. Dunque, abbiamo avuto non solo una visione molto più ampia e dettagliata, rispetto magari alla freddezza di un testo scritto, ma anche la commissione di questa parte per

giare, così come qualsiasi altra opera d'arte, per completare il suo processo di legittimazione.

Ma è
non è
per aggiun-
gare anche il
suo spirito di os-
serva, ricerca e libertà
per non parlare della sua
enorme forza di volontà che
ha prodotto opere cinematografiche
ricche di notevole originalità.

Dopo averlo analizzato in funzione del video gioco cosa ti è rimasto della sua figura, sia come uomo che come artista?

Marco Amadi) non è stato colpito in particolare dalla trappola della vita di Comento raccontata nel videogame in maniera piuttosto distesa, proprio perché non era nostra intenzione indugiare nel momento più difficile della sua vita, in particolare gli ultimi, ma raccontare invece la sua grandezza. Però, personalmente sono sempre molto attento a puntare il gioco come medium adatto che possa abbracciare anche l'impegno politico, un argomento che ben spiego anche nell'ultimo capitolo del mio libro 'Che cos'è un videogame' (capitolo II 'Videogame e politica'). Questo perché ho sempre pensato che un video

artista
ca e cultu-
rale debba an-
che abbracciare la
dimensione politica
e oltrepassare il confine
della semplice arte di logica
per poi adempire a pieno la sua
funzione pedagogica e finalizzata
alla trasmissione di un'idea di arte
culturale e di ispirazione. Allora in que-
sto senso Behind the light porta alla luce
una persona fondamentale che ha introdotto
delle innovazioni (pensabili come l'aver antici-
pato tantissime cose estremamente contemporanee
tecnicamente, ad esempio le loro applicazioni in iper-
te dell'ultravioletto e tutte le riprese di guerra. Insomma,
tutte cose che noi oggi faremmo con Photoshop. Quello che
colpisce è che immaginando tutto il suo sistema ideologico, in la-
salle di Benito Mussolini, passa dall'essere un personaggio
pubblico e ricercato a un individuo secondario. Perché come
no risultato di fatto una figura secondaria e incompatibile con il
regime fascista e a ridimensionare anche di più la parzialità la
figura di Mussolini, il quale appare, prima della sua ascesa al
regime, nelle riprese di Comento. Si vede chiaramente che ad
un certo punto egli punta lo sguardo dritto nella camera, come
se si fosse così vicino in quel momento dell'onore più prezioso
della cinepresa visto messo di propaganda. Tant'è vero che
Mussolini non permetterà a Comento di rimanere un cineasta
e produttore indipendente dagli interessi del regime privandoli
lo così anche della sua libertà di artista e ricercatore negli anni
in cui il sistema di produzione di immagini raggiunge livelli
di computerizzazione notevoli. Ritengo che questo messaggio sia
estremamente fondamentale nella nostra epoca, per la paura
di un ritorno del fascismo.

Marco Amadi) Mi ha colpito il suo essere innovatore e libe-
ro artista che sperimenta e al tempo stesso anche un visionario
che ha cercato di proteggersi dalle gonne del fascismo, regime
del quale è stato sfortunatamente vittima. Le sue enormi capa-
cità sono rimaste in ombra per molto tempo e aver recuperato
Comento solo oggi come colpevole l'unico ma rinforza anche
il suo ruolo che rappresenta una importante testimonianza.
L'essere stato emarginato dalla società e dai suoi obiettivi in
funto portato a un lungo e pesante periodo di sofferenza che

lo hanno costretto a essere inserito in mansionario proprio perché privato del suo lavoro.

Quale stata la parte più dura del progetto? Avete incontrato degli ostacoli?

Micaela Ramasse) In realtà non abbiamo incontrato alcun ostacolo, forse l'unica difficoltà, se così vogliamo chiamarla, è stata quella di collaborare con un gruppo molto variegato. Però è necessario saper coordinare e direzioni vari all'interno del gruppo e soprattutto saper gestire tutte quelle cose, anche abilità, provocazioni da interpretare e lavori diversi, ecco che la parte più impegnativa è trovare un canale di comunicazione efficace. In modo che ognuno possa contribuire alla crescita del videogioco, quindi più che difficoltà questo un punto di forza. Abbiamo ricevuto anche un grande aiuto dalla critica di Milano che ci ha prestato il giusto supporto per farci capire il se-

storia di
mon
tag
gio
delle
po
cane
che

stato presente all'interno del videogioco come 'mini - narrazione'. Loro hanno sopportato tutta la parte di comprensione tecnica del lavoro che attualmente svolgono all'interno della critico. Quindi in fine è stato molto bello lavorare sia con gli interattivi storici che con tutti i reparti di critico Milano.

Mario Araldi) Io vedo una risposta tecnica. Ecco gli interattivi studiosi nascono per sviluppare applied games, la nostra ambizione è di sviluppare un nuovo modello di applied games che superi quello tradizionale degli studios games ne sono un'evoluzione, a dire il vero non sempre, dei vecchi giochi educativi che hanno la caratteristica molto spesso di sembrare molto noiosi e al tempo stesso molto distanti dal linguaggio e dell'essenza contemporanea del videogioco, allora stanno il fatto che non ci sono ancora i fondi tali per sviluppare un applied games, però il punto è, ed ecco qui la 'difficoltà', di creare un videogioco che abbia la stessa 'missione' dell'appplied games però che abbia al contempo i canoni e l'essenza degli studios games attuali. Quindi riuscire a vendere un prodotto che ha gli stessi costi un gioco commerciale ma che ha appunto un contenuto educativo, ed esclusivo di un applied game, per evitare anche il rischio di essere marginalizzato o svalorizzato. Infatti, Behind the light è stato creato con tecnologia Unreal Engine, con la quale sono riprodotti con estremo realismo non gli aspetti, come ad esempio la critica stessa. I proprietari stessi della critica sono rimasti senza parole per la resa dei dettagli. Quindi è chiaro che BTI non possa essere paragonato, dal punto di vista grafico a un qualsiasi gioco commerciale di oggi ma siamo veramente convinti del risultato finale e speriamo di arrivare all'obiettivo che ci siamo proposti.

Come hai approcciato metodologicamente il tuo lavoro in relazione a quello che è stato il tuo incarico?

Micaela Ramasse) Come business developer, direttore di interattivi studios diciamo che sono entrati in gioco all'inizio con i rapporti di critico Milano in preparazione del videogioco e anche mentre lo stiamo sviluppando. Soprattutto adesso per promuoverlo e dargli visibilità e organizzare eventi e iniziative in merito a Behind the light. Il tuo ruolo, tuttavia, non è molto tecnico ma solo di comunicazione e di promozione e tutto ciò che sono occupata è stato gestire i rapporti con i nostri partner di critico Milano anche solo per Socio ed direttore di fondazione Vigorelli. Nell'ambito di questo progetto non ha svolto compiti tecnici riguardo al videogioco se non quello di tenere la comunicazione con il nostro partner sugli sviluppi e la produzione in generale.

Lei Micaela oltre all'adempiere ai suoi compiti ha potuto assistere il Prof. Rickards nel suo ruolo?



Certo, anche lui ha supervisionato gli sviluppi del lavoro come anche cinquecento di Milano, che ha chiesto di sviluppare questo titolo, quindi avere sempre anche l'ultimo ok sulla questione del gioco. Il Profire si è anche occupato di supervisionare l'uscita dei trailer, potete già dare un'occhiata al primo che abbiamo postato sul sito degli studios perché al momento il videogioco è solo disponibile nelle sale interattive del cinema e presso il nostro museo a partire da venerdì prossimo 8 marzo.

Secondo il tuo pensiero quali sono le caratteristiche da mettere in risalto del mondo del video gioco, sia riguardo l'intrattenimento sia l'ambito formativo e culturale?

Il videogioco si estende un po' a tutte le fasce d'età e dunque ci coinvolge un po' tutti, sia grandi che piccoli. Ad esempio, ci sono molti appassionati che vivono il videogioco in maniera viscerale, lo si rifiuta tanto quanto lo si ama e quindi questa sorta di fraintendimento del videogioco porta una certa frustrazione più stressante che produttiva. Oppure c'è anche chi vede il videogioco come una dimensione distante e quindi non si interessa perché si ha paura che possa deviare o alterare la percezione della realtà circostante. Dunque, essendo un veterano dei videogiochi ritengo che la giusta chiave di lettura sta nel trovare il corretto equilibrio tra utile e dilettevole, valorizzare sia il contenuto artistico di un videogioco che quello estetico e creativo. Un errore comune è proprio cadere nella convinzione che un gioco dalla semplice narrazione libera e vincolata da qualsiasi dato reale ma improduttiva. Ricordiamo che lo scopo del videogioco è quello della interazione cognitiva, quello che noi chiamiamo game play, aspetto curato dai game designer (vecchi e propri artisti). Per esempio, il vero scopo del videogioco di Super Mario non è quello di salvare la

principessa Peach ma di trasmettere la sua originalità virtuale. Quindi è importante anche che le istituzioni capiscano che è fondamentale dare il giusto peso e rilevanza anche alla proposta più semplice.

Il lavoro finale vi ha soddisfatto?

Il risultato finale ci ha soddisfatto moltissimo anche se tutto ciò è durato circa 6 mesi, quindi un lavoro intenso, ed è stato tra l'altro già sviluppato un nuovo aggiornamento del videogioco con nuovi miglioramenti rispetto alla prima versione. Si tratta di un videogioco fruibile anche ai non-giocatori e abbiamo cercato di renderlo tanto educativo quanto e divertente, perché appunto solo l'approccio educativo non basta a rendere coinvolgente il videogioco.

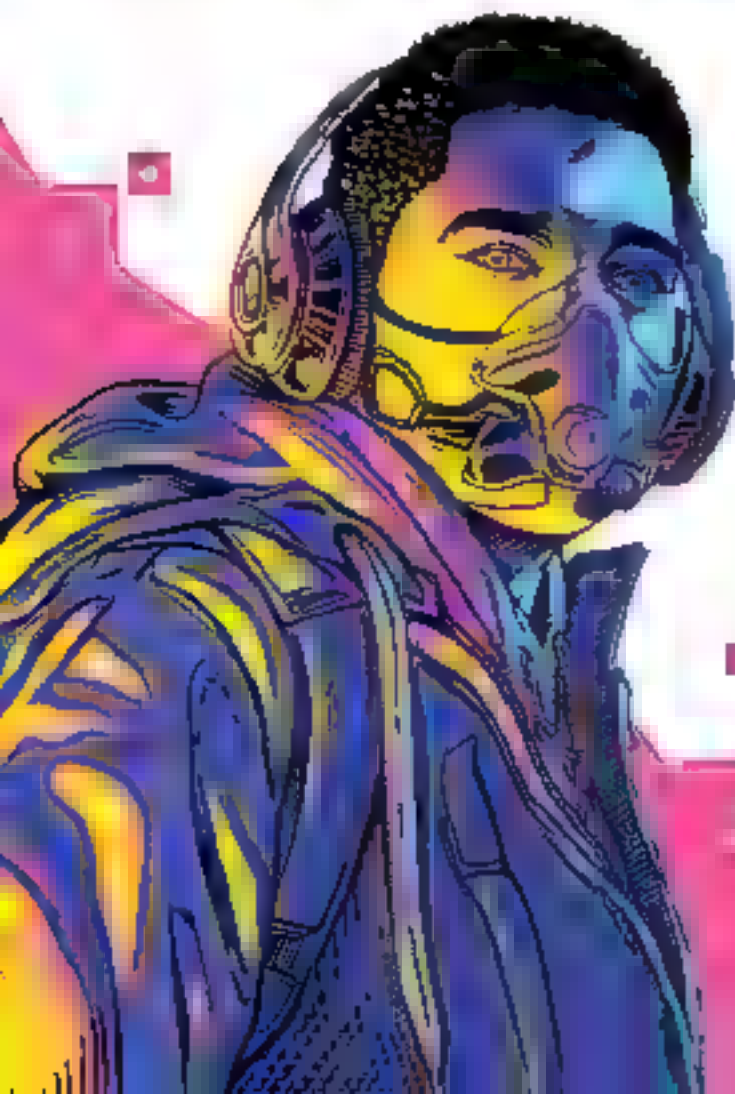
ILLUSTRAZIONE WALTER PILATO



VIRTUAL INFLUENCER

Virtual influencer chiamati anche Cgi "Computer generated imagery" influencer sono veri e propri avatar virtuali, realizzati da programmatori specializzati in grafica computerizzata 3D, che li realizza simulando le caratteristiche fisiodinamiche e comportamentali umane. Questi oggetti virtuali possono interagire con gli altri grazie all'aspirazione delle più moderne tecniche di intelligenza virtuale. Partendo dall'anno 2016 hanno cominciato a spopolare nel mondo dei social media fino ad arrivare al marketing per brand ben conosciuti come Gucci, Adidas, Prada oppure Nike. Una cosa è certa: anche sui virtual influencer c'è chi cerca di creare legami emotivi con i pubblici e creare di loro questo personaggio costruiscono una vera e propria personalità con aspirazioni e sogni, esprimendo così gioia, scontento e dolore, come quando ai nostri giorni vengono postati dei post in cui si sfogano o si lamentano per quello che gli sta succedendo. Ma come con gli influencer umani, bisogna fare attenzione a quello che si posta sui social media, perché è sempre possibile avere un backlash da parte del pubblico, come quando una virtual influencer femminile perde in un video di essere stata una vittima di molestie sessuali, o altre al limite insultive poiché il personaggio non è neanche reale. A quale scopo questi personaggi digitali vengono

creati? È chiaro, ci sono molti vantaggi della loro fabbricazione, ad esempio, il comportamento è l'aspetto sono completamente controllati dai creatori, il costo è inferiore, non c'è nessun infortunio "uffano" (fonte infortunio, in ciclisti, malattie non curabili, gravidanza inaspettata ecc.) e tutto il lavoro si fa comodamente davanti ad un computer. Ma non tutto è rose e fiori, ci sono anche degli svantaggi, come una mancanza creativa che porta ad una mancanza di fiducia al pubblico, questa si troverebbe a dubitare della veridicità di ciò che un virtual influencer dice e fa, anche rando così i suoi scopi puramente commerciali. Infine, c'è anche un dubbio sulla responsabilità legale del personaggio virtuale, quindi se chi ricadrebbero le responsabilità delle sue azioni? Perché è un esatto dell'essere attribuita tra i creatori, le aziende e il marketing per la faccenda si fa complicata. I virtual influencer sono il prodotto di una nuova tecnologia digitale che potrebbe far rivoluzionare il mondo del marketing, tuttavia, soltanto aziende e brand miliardari se possono permettere l'ingaggio di questi personaggi 3D. Comunque, il marketing è ancora in continua evoluzione così come le tecnologie e gli aspetti del mercato stesso, per ora possiamo semplicemente affermare che si tratta di un fenomeno in crescita e nelle quali molte aziende stanno investendo, grazie ai vantaggi ottenuti che gli CGI influencer garantiscono.



KNOX FROST

Knox Frost è un robot di 21 anni che vive ad Atlanta, in Georgia. La sua decisione di iniziare a condurre post su Instagram lo trasformò in un personaggio facile per chi ne sospetta meno la sua versione di essere umano, poiché riceve migliaia di commenti che mettono la mettano a dura prova. Nonostante la sua difficoltà di mantenere reazioni profonde con i suoi follower, Knox ha come obiettivo principale, nella sua missione di vita: l'adattamento. Knox Frost ha collaborato con organizzazioni globali dell'Organizzazione mondiale della sanità, anche occasione della pandemia da Covid 19 per diffondere video educativi sulla prevenzione del virus, ha fatto molte apparizioni come, ad esempio, in Forbes, Business Insider, AdAge, Fortune, 4Jewels, Buzzfeed, Mashable, Dazed, Berries, CNN e altri.





SHUDU GRAM

Shudu è una top model digitale e reginetta della moda tra 20 ei 22 anni, originaria del Sud Africa, che ha fatto grandi passi avanti per difendere la razza intesa virtuale, avendo lavorato con Cosmopolitan, Vogue, Balmain, Stuart Côté e altri. Shudu trascorre il suo tempo posando in luoghi storici e di prim'ordine per mostrare pezzi di moda strabilianti. Ha un forte seguito sui social e sembra essere sempre al suo meglio. Shudu è la creazione di Cameron James, fondatore di The Digital Agency a Weymouth, Dorset, Inghilterra e creatore di 7 umanità virtuali tra cui Kofi, Brent, Galada, Dagny e altri.



LIL MIQUELA

Miquela è una musicista, ricercatrice del cambiamento e visionaria dello stile che ha iniziato come laboratorio di creazione della nefasta società Chain Intelligence. I suoi attuali manager (e robo-famiglia), la startup tecnologica con sede a Los Angeles Brud, credevano che meritasse una possibilità per una vita migliore e l'hanno riprogrammato per avere una coscienza a livello umano. Con il suo mainframe nuovo e migliorato, è diventata Miquela di Downey, in California, la Taurus metà brasiliana e metà spagnola che persegue i suoi sogni musicali a Los Angeles. Oltre a donare centinaia di migliaia di dollari ai programmi di doposcuola, la nostra ragazza robot è riuscita a tirare fuori molti a tarda notte in studio e hanno pagato. Diventa virale nel 2016, quando ha misteriosamente iniziato a postare la sua vita su Instagram, aprire come anima gentile ed ambiziosa inseguitrice di sogni che usa la sua piattaforma transmediale per diffondere consapevolezza, difendere l'uguaglianza e pubblicizzare marchi lungimiranti.





Queer

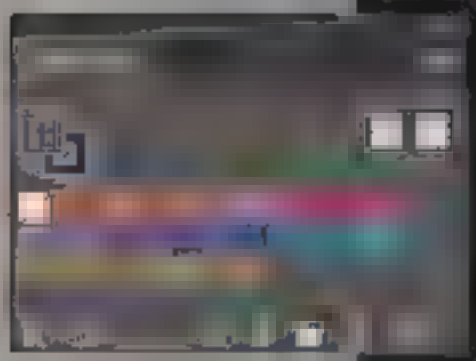
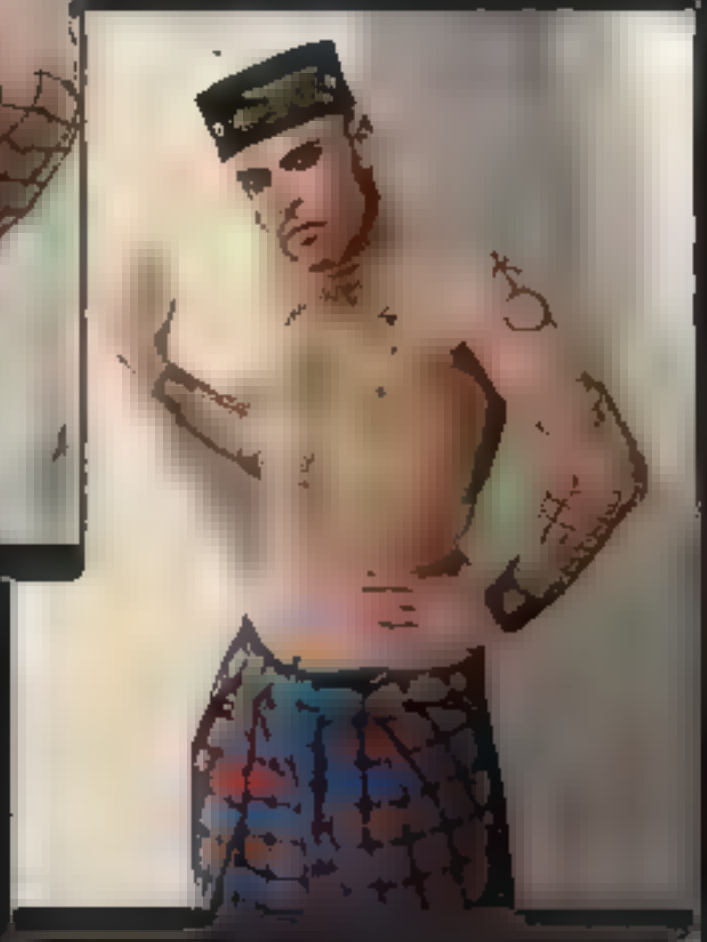
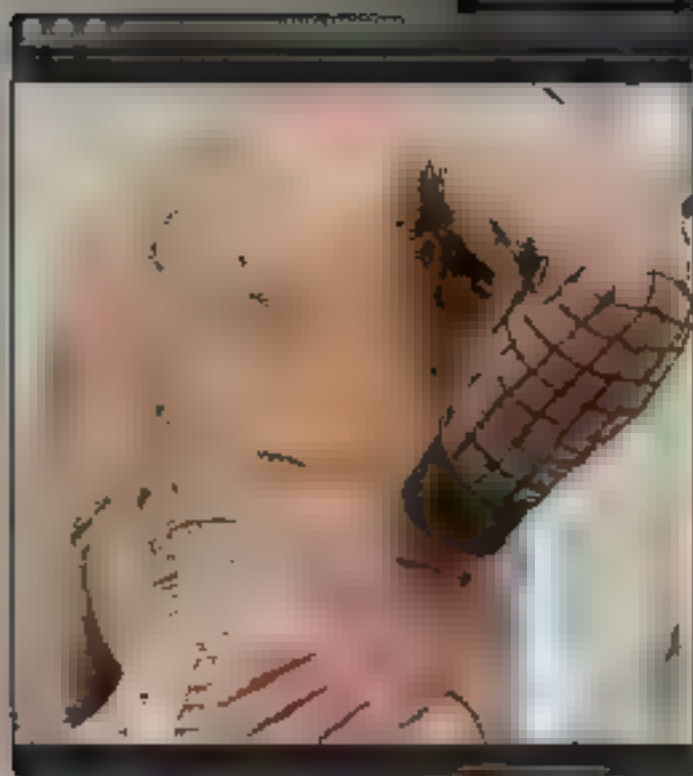
not

freak



di **Andrea Bolzetti**

FOTOGRAFIA
GIORGIA DE MICHELI
MODEL
AVA HANGAR (RICCARDO MASSIDDA)
FASHION
LORENZO SEGHEZZI
~~SENZA TITOLO~~
LOCATION
**PALAZZO DELLA CIVILTÀ ITALIANA
(ROMA)**



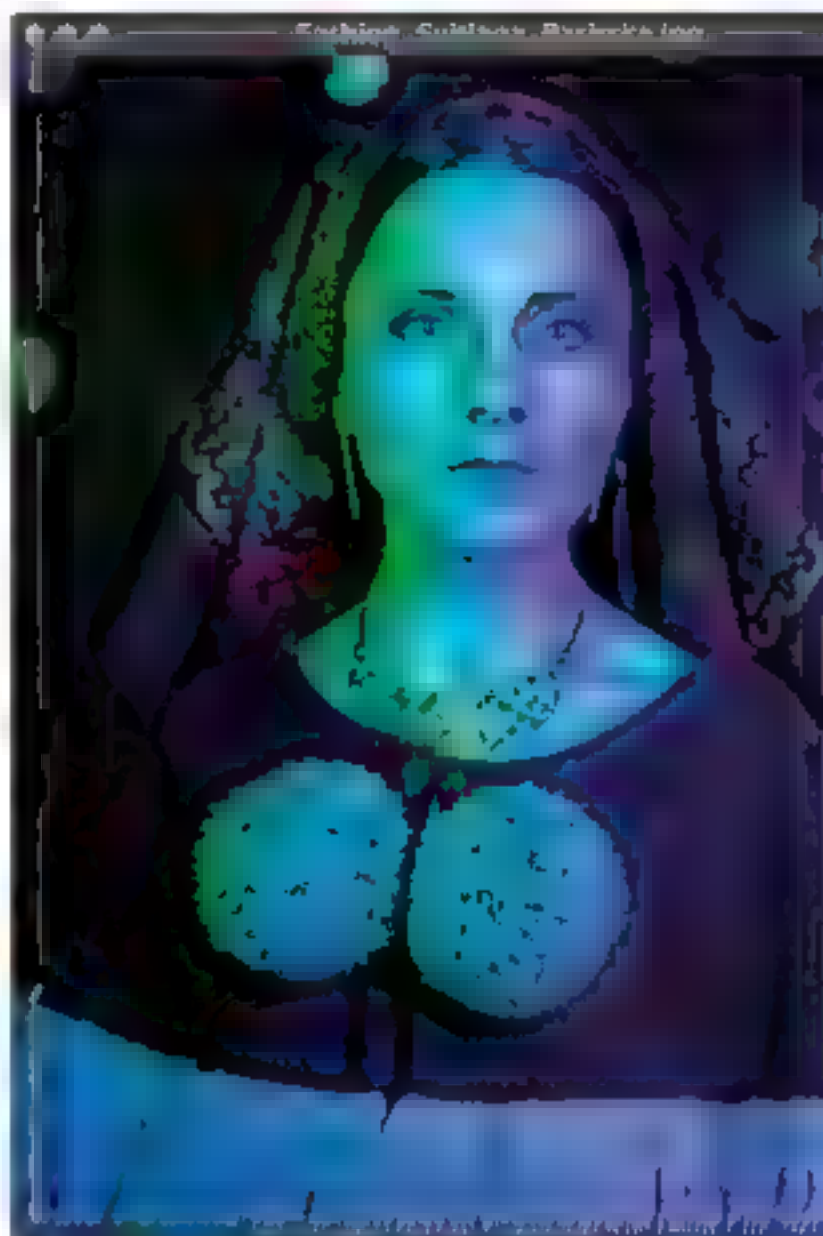
AltaRoma si trasforma in importante polo di
 lancio per i giovani talenti, con la piattaforma digitale
 che ha dato decisamente una svolta all'evento. Dal 2
 febbraio negli Studios di Cinecittà
 100 brand per la Roma Fashion Week che ha aperto
 la moda a Roma dopo lo stop dovuto all'emergenza
 sanitaria. Tre giorni di sfilate, talk e appuntamenti che
 hanno messo in luce, l'impegno della città di Roma e
 delle istituzioni nel sostegno di tutti quei giovani che
 desiderano affacciarsi al mondo della moda.
 Nonostante le restrizioni volte al contenimento del
 virus di Covid-19, l'evento è stato un successo. La
 piattaforma di live streaming "Digital Runway" avve-
 sta per dare a tutti la possibilità di seguire l'evento ha
 funzionato in maniera straordinaria: ha consentito al
 pubblico di seguire alle sfilate e alle presentazioni sul web
 (<https://digitalrunwayfashionroma.it>).
 Non solo, da questa edizione, anche stile App AltaRo-
 ma scaricabile già dal primo febbraio.
 Tra gli ospiti di Roma Fashion Week troviamo Lily Love,
 Vanga, Violante Placido, Paola Kaur, Laura Vagano,
 Gaby Romanelli e Anna Maria. Con il loro contributo pre-
 sentano la "nuova" Moda.

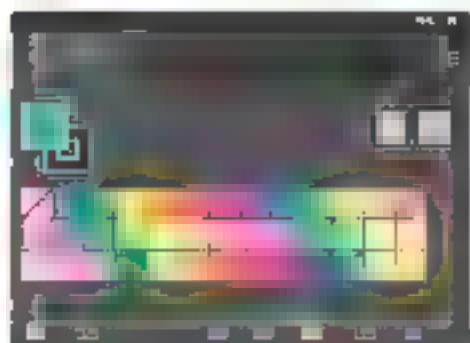
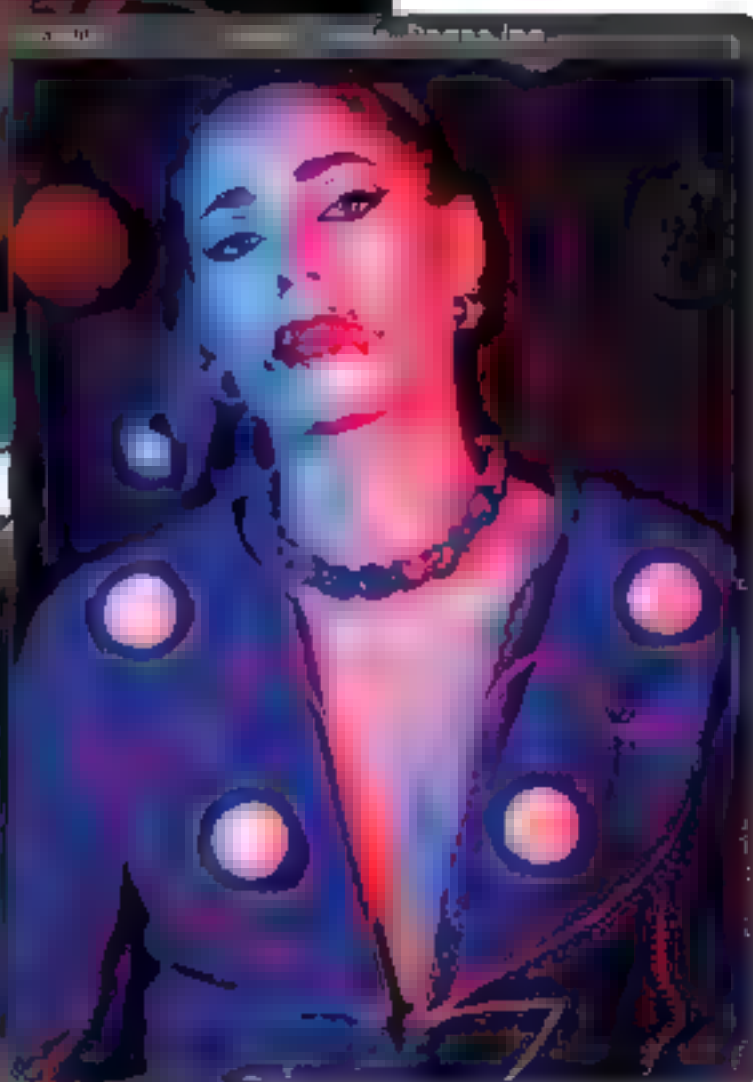
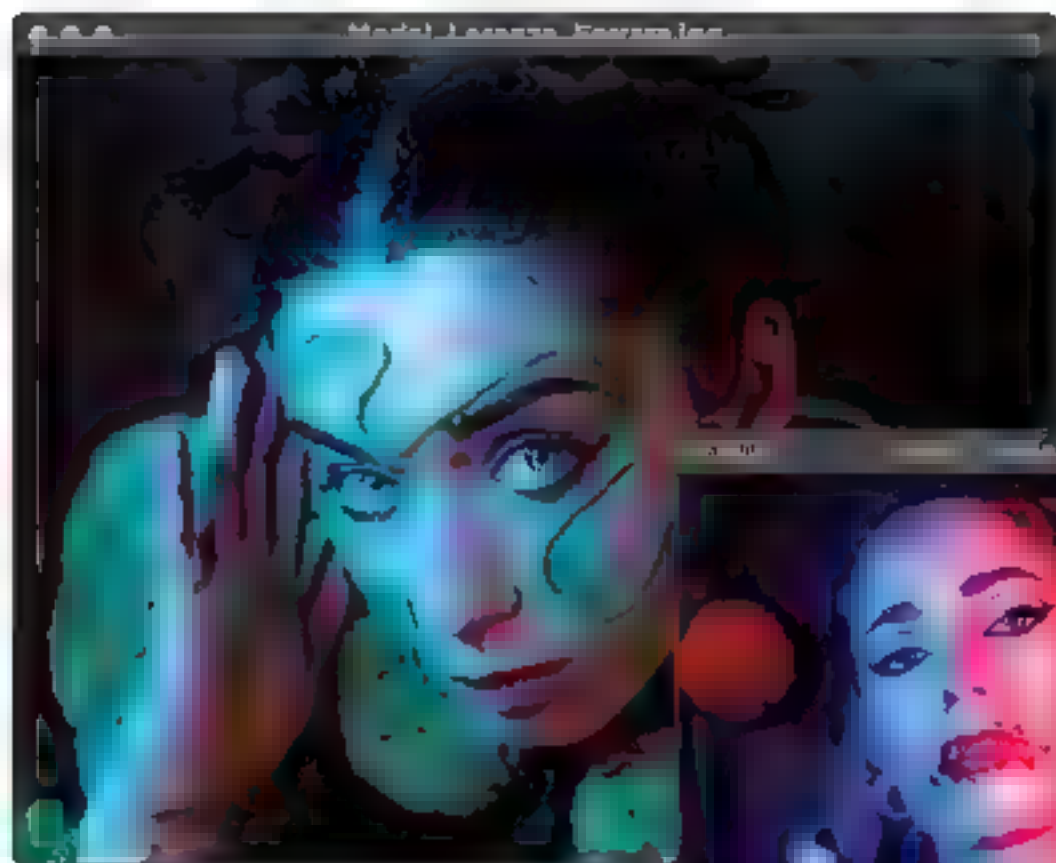
SVITLANA PASIRSKA

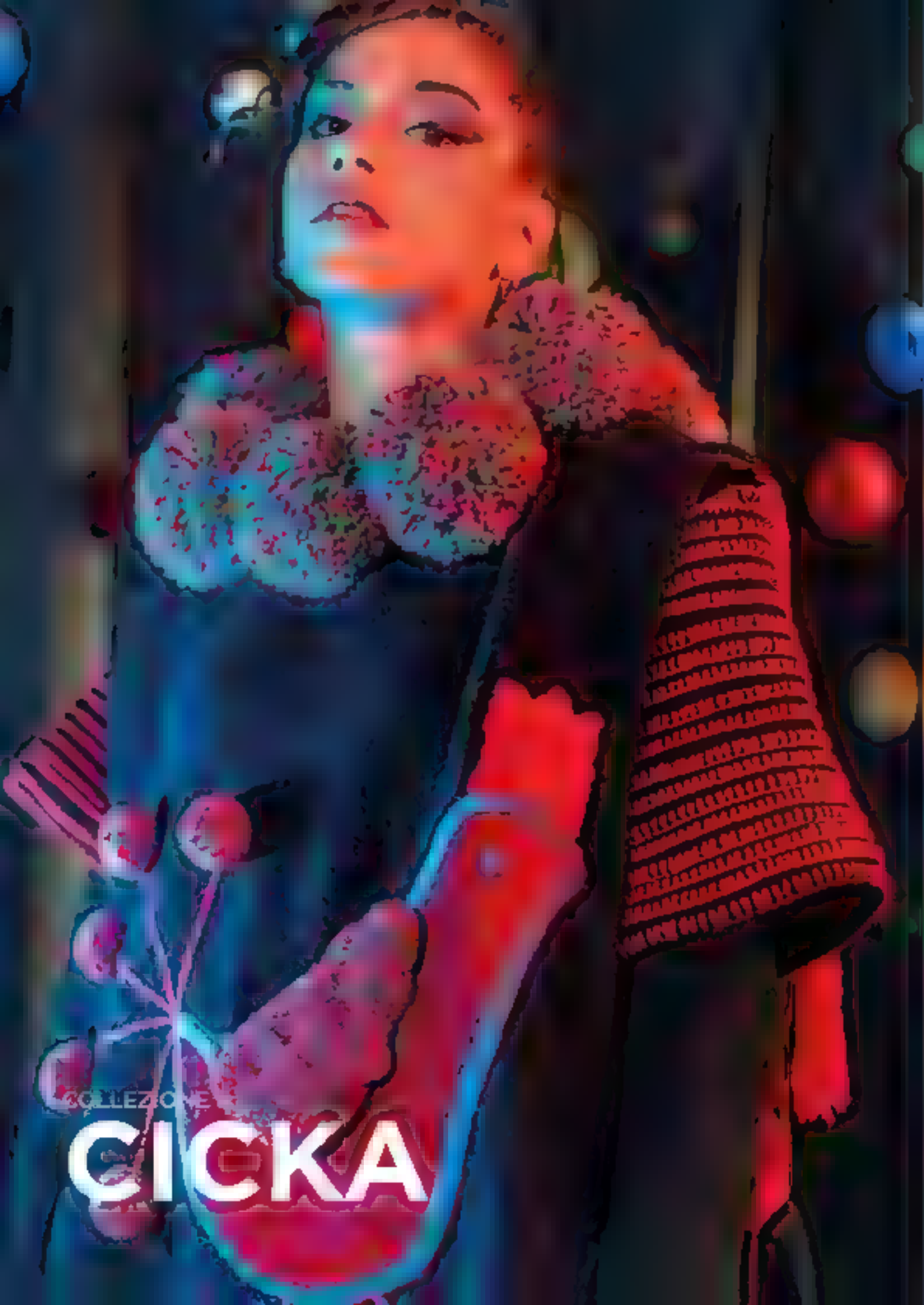
COLLEZIONE CICKA

Svitlana Pasirská è una studentessa dell'Accademia di Belle Arti di Roma. La collezione **CICKA** (presentata ad AltaRoma 2019) è una collezione incentrata sul supratutto femminile per a-priori estetico: diverso, ispirato ai **motivi popolari ucraini** di Hutsulshchyna. Ha scelto questo tema come un raggio dentro se stessa in quanto le tradizioni ucraine scorrono nelle sue vene. Ha voluto creare qualcosa che potesse rivivere in ordine il corpo sempre in movimento, usando volute, nati e ngonni, mettendo in gioco plasticità e movimento del corpo attraverso frange in perenne movimento. Il soggetto di "Cicka" sono gli abiti dell'anima che viaggiano nel cosmo, trasognando dai vecchi corpi per diventare nuovi, inerte, materici, solubili e intelligibili diventando abiti in un ciclo infinito fra la vita e la morte. In due forme finite si trasferiscono nell'infinito gestionale dell'esistenza. "Cicka" è la fronte, il nome della collezione deriva da *tsickha*, fascino, bellezza, unguento col e cristallizzato il modo in cui Svetlana indaga la donna moderna. Indossare "Cicka" è esprimere la libertà, come in una danza e mostrare che la brezza della vita è un'occasione per muoversi quanto più giusta possibile. Viviamo nella cosiddetta "società liquida" in un mondo di estrema incertezza e paura, perciò la donna moderna ha bisogno di indossare un guardaroba che le possa dare un po' di allegria ogni giorno. Per la realizzazione della collezione ha studiato minuziosamente la storia della moda e dei soprabiti della tradizione ucraina dove la decorazione del prodotto, l'ambienta dell'ornamento naturale, i suoi colori e la loro combinazione sono parte integrante dello stile etnico. Per la produzione ha scelto di utilizzare la tela tutta una stoffa pesante, di grossa spessore, calda e compatta, che non solo protegge qualsiasi cosa e ciò-sostenibile: non inquinando l'ambiente. I pantaloni sono fatti di tessuto *hachnoriah* ucraino con motivi floreali leggeri avvitati a maglia con trecce in lana. Per la decorazione ha utilizzato le frange che si muovono ad ogni passo, creando così fili di aria, pompieri, ricami applicati a ricami sono ispirati ai motivi popolari ucraini, piante e rappresentazioni zoomorfe. Lo schema dei colori è basato sulla psicologia dei simboli colorati che troviamo sulle tuniche una di Pasqua popolari ucraine. Il concetto di colore è stato approfondito da Goethe: tutti i colori sono tendenti a uno qualunque: invece i colori estati tendono ad essere la luce. Quindi il colore può avere un impatto significativo sulla psiche umana, non solo a livello estetico, ma anche a livello antropologico e persino fisiologico. È il colore che attira l'attenzione e il benessere. L'uso dei pompieri sul seno ha un significato

specifico che mette in evidenza la chiavica plastica, e diventa un gioco: uno schermo su questa parte sensibile del corpo. La struttura dei pompieri permette di essere volente in quelle parti del corpo dove di solito si appuntano gli occhi maschili. Il volume sulle spalle vuole dare una cura spalle più cariche e più forte. Nel periodo storico che stiamo vivendo, la collezione di Svetlana ci ricorda quando si sopportano tradimenti tradimenti che potrebbero essere spazzati via.







COLLEZIONE

CICKA



FOTOGRAFIA
GIORGIA DE MICHELI

MODEL
SOPHIA POGNA
SARA PAONE
LORENZA FERRARA
LIAN NING

FASHION
SVITLANA PASIRSKA

LOCATION
ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI ROMA
RED: DI CARLO BOARIO

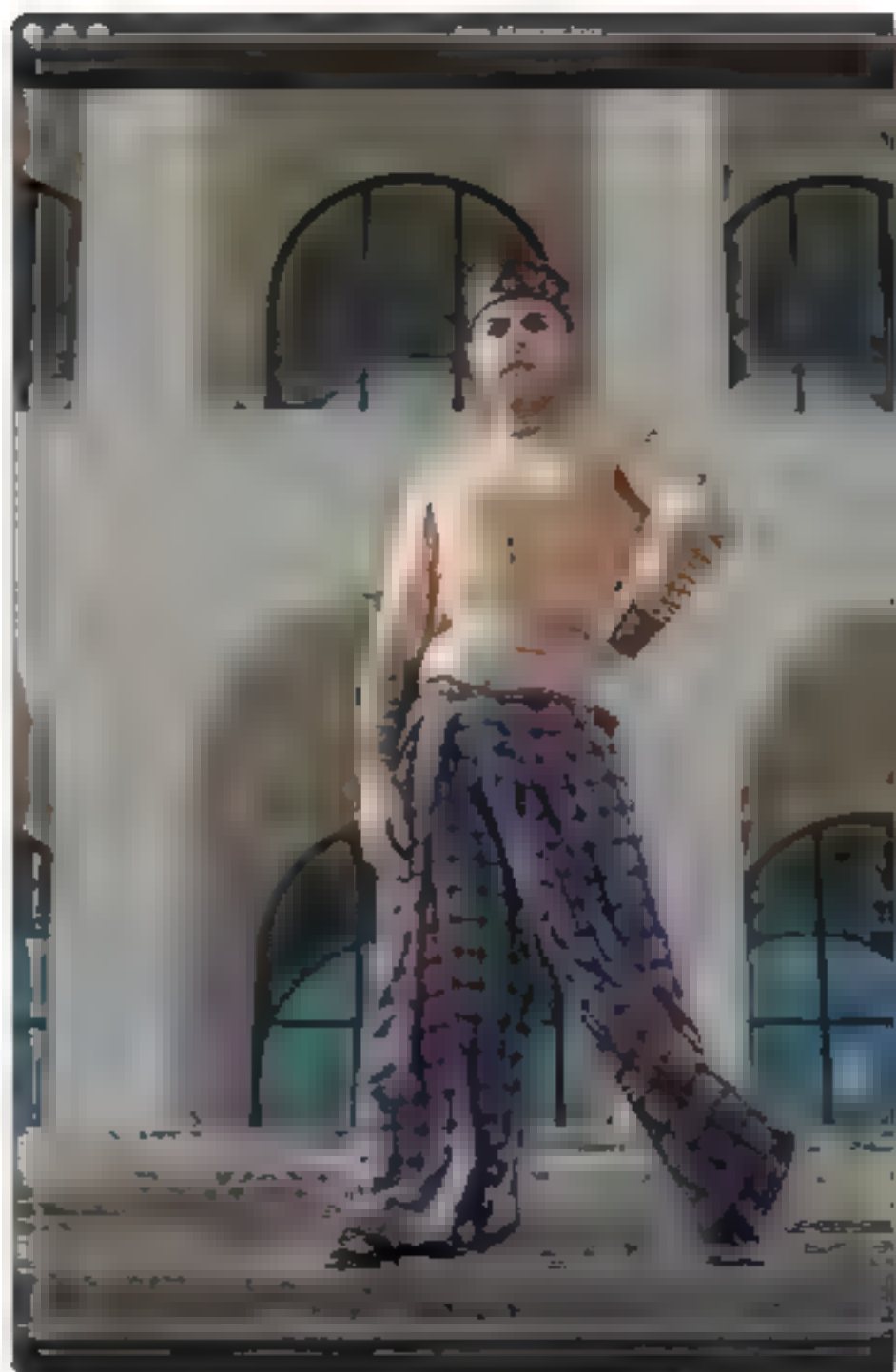
LORENZO SEGHEZZI

COLLEZIONE QUEER REVOLUTION

Lorenzo Seghezzi è un giovane designer italiano specializzato nella creazione di capi su misura per parlare di corpo, identità di genere e libere dichiarazioni del sé. Dopo essersi diplomato alla Nuova Accademia di Belle Arti di Milano nel 2019, sfilò per AltaRoma nel 2020 e nel 2022. Il giovane designer milanese crea corsetti handmade per capo volgere gli stereotipi di genere. Tutto con grande riguardo all'ecosostenibilità, all'utilizzo di materiali recuperati e di seconda mano e alla minimizzazione degli sprechi. È un brand artigianale molto ambizioso che sta costruendo in totale autonomia, passo dopo passo. Si occupa dell'ideazione e del design del look, della confezione vera e propria dei capi, le sfilate, la gestione del sito web e online shop (www.lorenzoseghezzi.com) che ha creato e programmato in maniera autonoma.

La collezione Queer Revolution si ispira alla rivoluzione queer italiana tra la fine degli anni '70 e l'inizio degli anni '80 ed è legata alle manifestazioni artistiche dei movimenti punk come il Casacco e il Gender Bender Festival. L'obiettivo di questa raccolta è quello di criticare quanto il machismo e la mascolinità estremi fossero e siano ancora un grosso problema nella comunità queer. La sua visione personale della mascolinità è enfatizzata con silhouette forti con spalle larghe e pantaloni sottili nella prima metà della collezione mentre la seconda parte in libreria questo machismo-tossico mostrando forme più morbide e soffici.

Il contrasto tra duro e morbido è un aspetto importante della collezione anche quando si tratta di materiali e colori. Il bianco e il nero sono abbinati a colori più delicati come il beige e l'ocra. Tutte le stampe sono state realizzate a mano dalla stilista con colori acrilici e campeggia ad eccezione di alcune camicie realizzate in tutte e due con una stampa digitale simile a un tatuaggio.



 di **Andrea Bolzatti**

Abbiamo deciso di intervistare Ava Hangar (Riccardo) per avere un suo parere su queste giornate e collezioni di AltaRoma.

Quale collezione ti ha colpito di più?
Quale indosseresti?

Senza dubbio la collezione di Casa Preti. È quella che mi è rimasta nel cuore ed è quella che mi rappresenta maggiormente. La indosserò molto volentieri sia in drag che non.

Oggi la moda è sicuramente più fluida, per quanto riguarda materiali, body positive e genere? Tu, cosa ne pensi?

Absolutamente sì, penso che si stia andando sempre più verso una direzione a-gender e lontana da canoni estetici soffocanti, a cui di solito il mondo della moda ci ha abituati. Questo approccio è inclusivo e credo sia sano e positivo.

C vuoi raccontare degli aneddoti capitati durante queste giornate di AltaRoma?

Penso alla gioia con cui siamo stati accolti dalle persone, dalla loro voglia di interagire con noi: mi ha dato speranza e l'ho letto come un forte segnale di apertura nei confronti di chi come noi si vive in una maniera non conforme.

Come ci si approccia oggi al mondo delle drag queen? È più "semplice" rispetto a tempo fa o ci sono ancora molti tabù?

Fin tanto che esiste l'ignoranza ci saranno sempre tabù, ma grazie al fatto di vivere in un'epoca interconnessa sicuramente è più facile trovare supporto da parte della propria comunità. Credo che l'unico modo di approcciarsi al drag sia quello di buttarsi senza paura delle conseguenze e del giudizio.

La moda è un mondo in continua evoluzione: quali sono i tuoi progetti per il futuro?

Mi sono appena trasferito a Firenze dove insieme ad un gruppo di bellissime persone porterò avanti dei progetti in campo sociale e culturale con l'obiettivo di far dialogare e collaborare la comunità queer con il territorio, sia regionale che nazionale. Speriamo bene!

Conosciamo bene il tuo impegno sociale riguardo le battaglie e la rappresentazione queer. Secondo te, Lorenzo Seghezzi con la sua collezione da te indossata durante Drag Race ed A la Roma, è riuscito a valorizzare maggiormente il tuo messaggio?

Assolutamente sì. Lorenzo incarna esattamente quello che fa di un designer un artista: nelle sue creazioni è sempre presente un messaggio molto forte ed importante ed è ciò che mi ha fatto innamorare di quello che fa.



Da cosa ami prendere ispirazione per i tuoi look e cosa credi influenzi maggiormente il tuo stile?

Lavoro in simbiosi con due designer, S&S Handmade, che conosco da più di 15 anni e sono mie madri adottive. Quando dobbiamo studiare dei look lasciamo le porte aperte ad ogni tipo di influenza e principi su cui poi costruiamo un outfit cambiando spesso. Ava in sé è in continua evoluzione quindi anche attraverso ciò che indosso lasciamo trasparire questo continuo movimento e cambiamento.

Gli abiti che indossi potrebbero essere considerati come un'armatura contro le discriminazioni? Che peso ha questa armatura per te, se lo ha, nella tua vita?

Più che un'armatura direi uno specchio di come mi percepisco e di come voglio rappresentarmi. Nel quotidiano capita spesso di indossare qualcosa che può essere ritenuto eccentrico dalla massa, come spesso mi capita di uscire con del make-up. Lo faccio perché è base e un mio modo di esprimermi ma mi rendo anche conto come possa essere veicolo di una serie di messaggi che mi interessa comunicare.

Dopo Drag Race sei diventato un simbolo per i giovanissimi queer. Cosa ti sentiresti di consigliargli?

Semplicemente di non permettere mai a nessun tanto meno a se stessi di pensare di essere sbagliati o diversi ma piuttosto di cercare altre persone con cui condividere questa visione. Abbiamo davvero bisogno di stare uniti e di consolidare il concetto di famiglia e comunità.





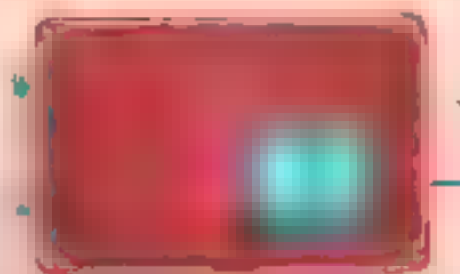
IL VIAGGIO

DI GIULIA GIACCIO E LORENZA FERRARA

In occasione di alcuni ampliamenti e riqualificazioni di zone dell'Aeroporto di Fiumicino, Aeroporto di Roma ha indotto un concorso rivolto a giovani artisti, con la possibilità di partecipazione in gruppo. Il progetto richiedeva quindi interventi grafici/artistici destinati a diverse zone dell'Aeroporto: come spiegato dai brief iniziali, venivano richiesti come essenziali elementi di richiamo alla territorialità e all'etica stessa, ma anche al tema del viaggio, tra l'idea di tempo, partenza e arrivo.

Tra le varie proposte, un gruppo di studenti del Biennio in Graphic Design dell'Accademia di Belle Arti di Roma ha deciso di individuare come tema centrale il "viaggio" nelle sue varie accezioni e sfaccettature: il viaggio reale, fisico, nello spazio; il viaggio nei ricordi, nelle memorie che si creano in un luogo e che ci portano dietro nelle nostre valigie nel viaggio della vita; il viaggio fuori dal tempo, il viaggio personale, quello collettivo. L'obiettivo era quindi quello di creare uno spazio non semplicemente "decorativo" bensì evocativo: un progetto destinato ad uno spazio particolare come l'aeroporto, dove il tempo agisce in modo singolare, è dilatato e lunghissimo nelle attese e brevissimo e sfuggente nei ritardi, un luogo di passaggio senza identità per il quale ne va creata

PROPOSTA PROGETTUALE PER ADR (AEROPORTI DI ROMA)



una che gli calzi a pennello, in grado di far sentire passanti accolti, di attirare la loro attenzione e non semplicemente intrattenerli, ma addirittura coinvolgerli, ridare un senso reale ad un tempo "intermedio", di attesa, fra un arrivo, una partenza e l'altra. In questa missione, due oggetti protagonisti si sono distinti: un aeroplano e una valigia, elementi comuni ad ogni viaggiatore ed essi stessi già emblemi del viaggio. La valigia è la compagna di viaggio per eccellenza. L'emissione nel riempirla prima della partenza, la pesantezza nel trascinarla, sempre piena di molto più dell'essenziale del necessario. Eppure al ritorno la valigia è sempre più pesante di quanto fosse prima della partenza: in essa si accumulano esperienze, immagini, sensazioni, emozioni che il viaggio ci regala, le stesse che ci cambiano, che ci rendono persone diverse, che plasmano la nostra identità, che ci rigenerano che ci rendono nuovi individui dall'interiorità sempre più ricca, variegata. Ogni viaggio è unico, diverso da tutti gli altri e così anche il contenuto di ogni valigia al suo ritorno: dentro ognuna di esse c'è un mondo e ogni mondo è una raccolta di ricordi che, una volta a casa, verranno sistemati nel cassetto della memoria e lì saranno sempre, pronti per essere rivisitati, rielaborati, rivissuti all'infinito.

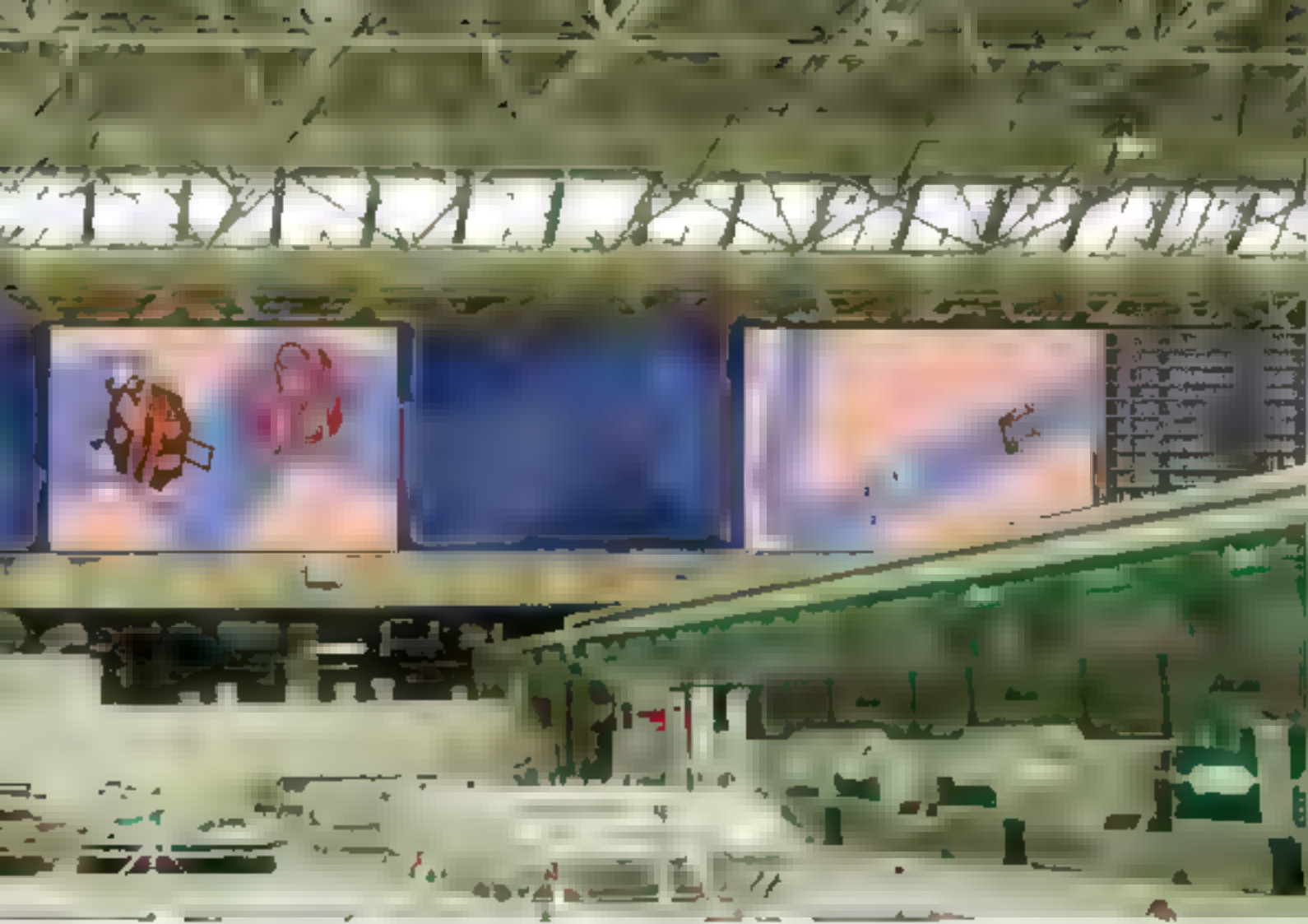




In questo modo è il viaggio stesso come tema generale a farsi avanti, più o meno teso che rimarra "di sottofondo" nell'intero progetto, come motivo principale del lavoro contestualizzato nel luogo di destinazione e in allineamento con l'obiettivo ultimo prefissato.

L'interno delle valigie non è direttamente referenziale ad una visione oggettiva del mondo: non rappresenta ciò che viene solitamente collegato al viaggio, ciò che si vede fuori dal finestrino riportato così come: bensì vuol essere un richiamo metaforico a ciò che il viaggio lascia nell'interiorità di ogni viaggiatore. Ciò giustifica le rappresentazioni nate diverse rappresentazioni: tutte particolari, ognuna unica nel suo genere, testimonianze di quanto la percezione del mondo sia diversa da individuo a individuo ma non meno speciale, non meno unica, non meno meravigliosa delle altre. Da "valigia" si è infatti passato a "valigie" per la parete animata del Check-in, ogni studente del gruppo è stato chiamato a illustrare una valigia e il suo interno, in riferimento a ciò che, nella sua individualità, ricollega all'idea di viaggio, memoria ed espe-

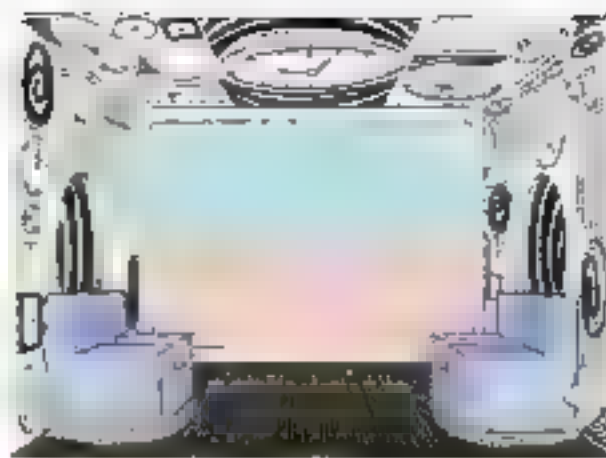
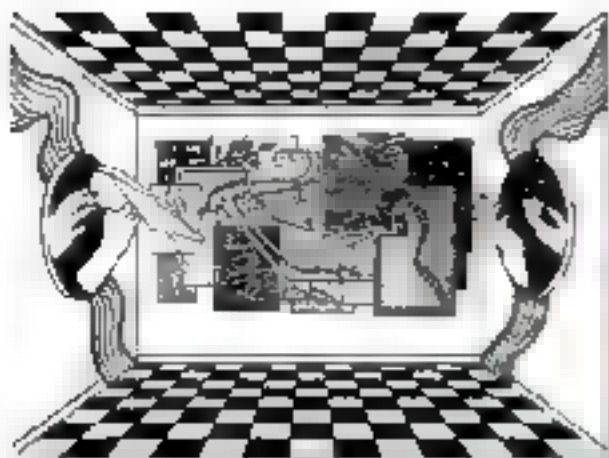
rienza che da esso ne deriva. L'elemento di "individualità" si fonde così in "comunità" lasciando ad ogni studente la possibilità di rappresentare una valigia: o nata ai fatti o che rappresenta del viaggio possa essere analizzata come "generica" è proprio l'eterogeneità dei lavori e l'elemento di soggettività nelle varie rappresentazioni a specularne la varietà e la soggettività stessa delle esperienze nel viaggio, che si sviluppano in maniera sempre diversa e inaspettata di persona in persona, di essere in essere. Allo stesso tempo è l'esperienza totale come "viaggio" esperito da tutti a riportarsi all'idea di comunità, proprio perché di quest'esperienza così individuale e personale facciamo esperienza tutti nel corso della vita, è un elemento che ci accomuna come esseri viventi e esseri umani. Le valigie, il cui interno era visibile perché, sotto una sciancrata a raggi X, sono quindi state animate in successione, come passano su un nastro in attesa di essere riutilizzate dopo essere state colmate di esperienze già prodotte per un nuovo viaggio. L'utilizzo delle stesse permette di creare un modulo potenzialmente riproducibile all'infinita, che allo-



nesso tempo permette l'esistenza di una narrazione simultaneamente riconoscibile. Lo spazio entro il quale si muovono questi elementi sono stati ideati come stanze, per le quali sono stati individuati cinque temi fondamentali nell'etica di viaggio previsti da diverse tappe di comprensione: "l'inizio", il tempo, "la libertà", "l'interpretazione", il surreale. L'intero progetto è stato pensato per essere realizzato in diversi materiali e formati, per le tecniche in base alle zone si prevedeva di adottarne diverse, dalla stampa alla proiezione. Nel caso delle stanze destinate ad una parete del cantiere in allestimento, il progetto prevedeva la realizzazione in stampa lenticolare, che grazie a particolari effetti di riflessione e rifrazione della luce crea, secondo una successione di immagini, illusioni di profondità e percezione dei movimenti e di dinamicità. Nella planimetria alcune zone di destinazione erano provviste «cantieristiche» per questo motivo abbiamo elaborato un sistema «modulare» che richiama una mappa ideale in grado di collegare le principali province italiane e le loro bellezze celebri in tutto il mondo, quindi facilmente riconoscibili ed identificabili da tut-

te stesse poi sarebbero state poi destinate agli ascensori non in stampa bensì in video proiezione con possibilità di movimento. Il progetto della seconda parte stampata, che via perennemente o provvisoriamente è stato creato sulla base dei moduli. Le principali caratteristiche saranno identificate con i più celebri monumenti vengono unite in una singola mappa astratta che forma un modulo ripetibile e sfiducabile.

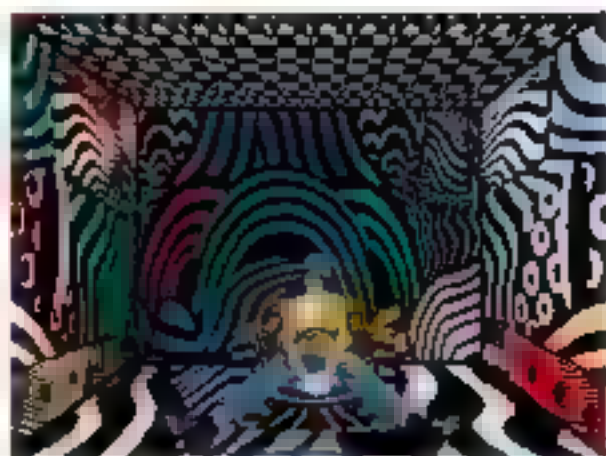
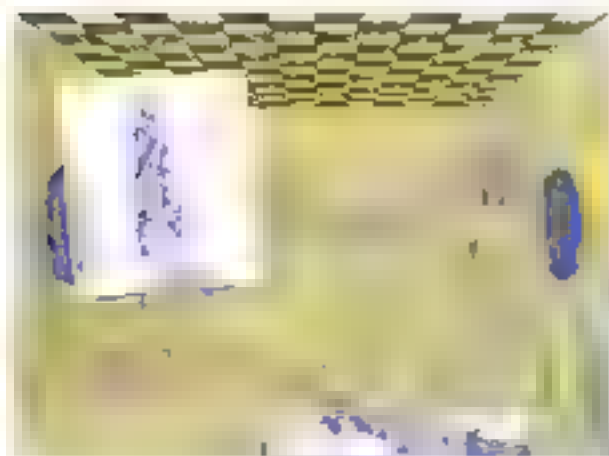
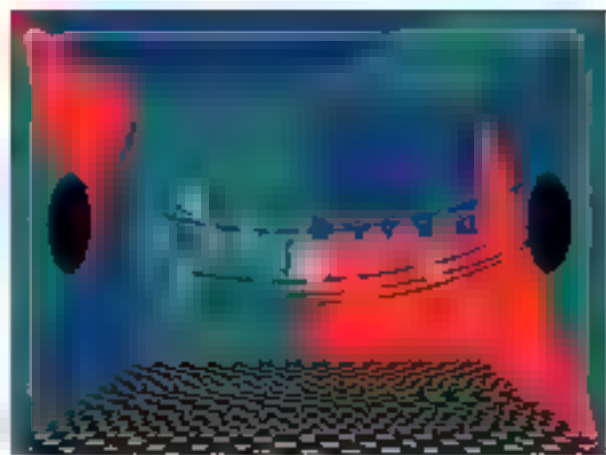
La struttura portante e il colore che richiama non solo la parete cromatica scelta, ma anche le composizioni topografiche e le animazioni per gli ascensori. Un'ulteriore zona "in movimento" riguardava il redwall fiancheggiante le scale mobili, per questo abbiamo pensato ad ulteriori animazioni richiamando a memoria le stanze e le valigie con una interazione continua e allo stesso tempo dinamica perché di continua successione elemento che aiuta a rendere l'ambiente più visivamente interessante e stimolante. Per la parete redwall abbiamo scelto di animare diverse sequenze e diversi mondi, come se fossero la storia e l'azione di tutta l'idea portante alla base dei nostri concetti.

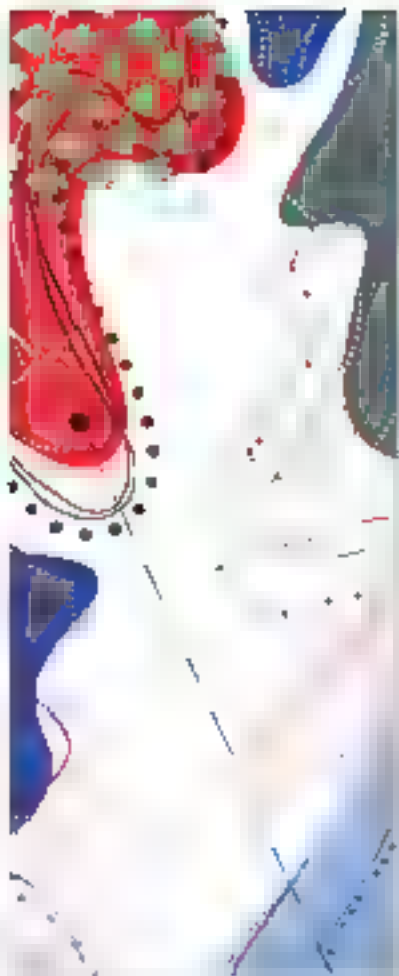


“

Il fil rouge che collega ogni stanza è il viaggio dell'aeroplano di carta che, passando da un blocco all'altro, mostra la vastità del tema del viaggio, inoltre l'aeroplano, grazie all'uso della stampa lenticolare, si muoverà con lo spettatore, viaggiando con lui dal punto A al punto B.

”





TEAM:

Andrea Boizetti, Lorenzo Ferrara, Giulia Gaccio,
Valerio Aquilari, Gabriele Vigorini, Elisa Firino,
Walter Piatto, Corgia De Michele, Letizia Peccarisi,
Paola Trombetta, Stefania, Leonora De Gennaro

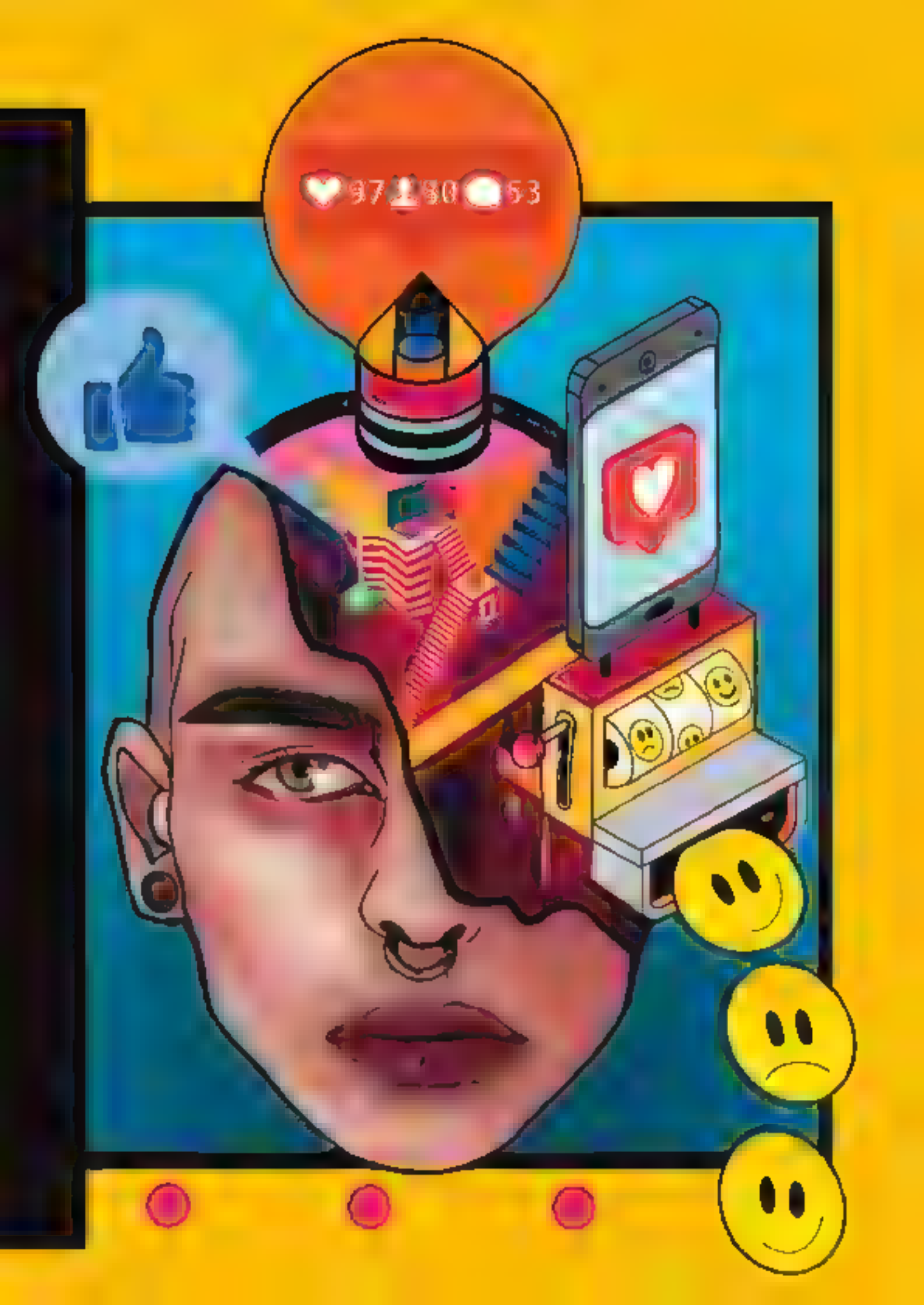


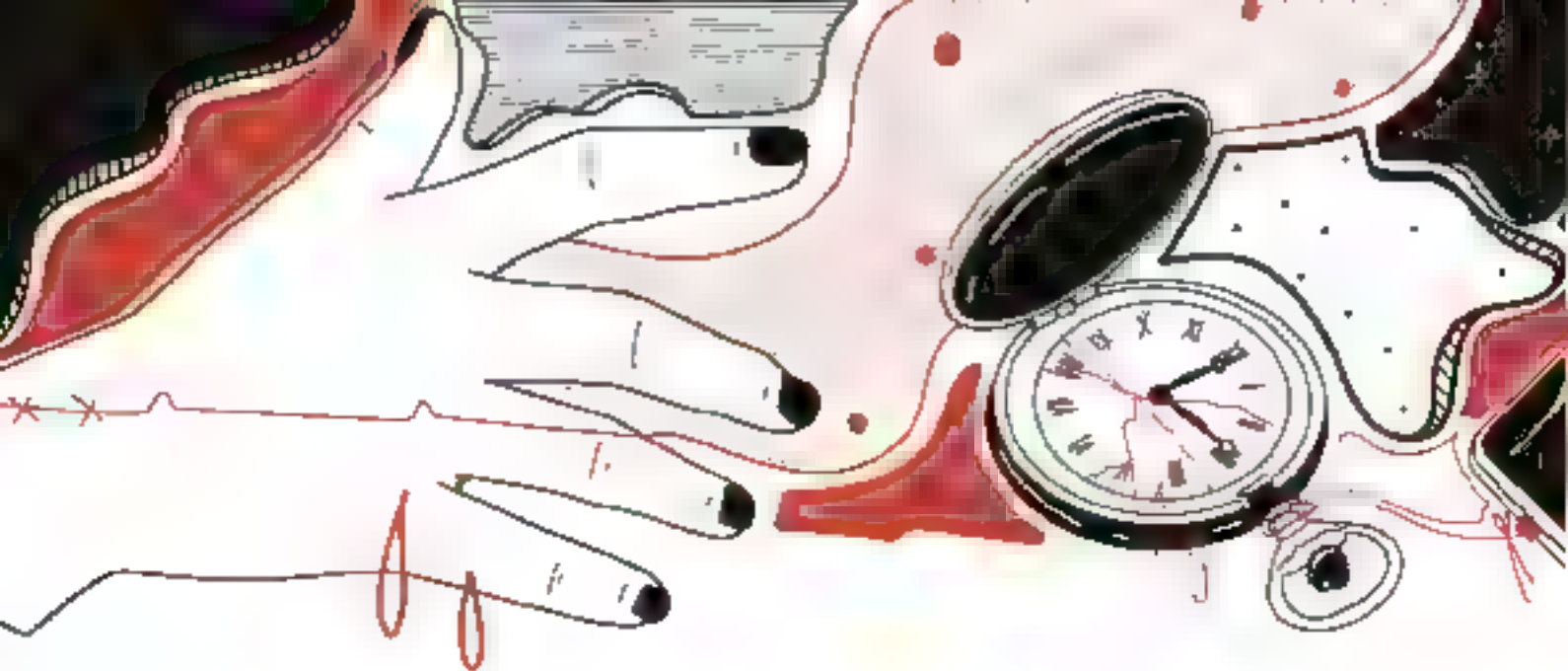
Giovanni Di Biasi

Vero; il mondo virtuale ti fa sentire importante, più di quanto tu possa mai pensare in reale. Riesci ad acquisire quella sicurezza che mai hai creduto di possedere. Perfetti sconosciuti ti danno attenzioni che neanche la persona più cara ti ha mai dato.

FOCUS

ILLUSTRAZIONE ANDREA BOLZETTI





FORMATTARE IL TEMPO

La rete come rifugio artificiale

di Enrico Pasceddu

No libro: «Ame tuon ci se». Un manifesto per l'era post-ideologica di Andrea Bazzoli e dell'amico Paolo Rota (edizioni Feltrinelli) si delineava con acutezza il pensiero del tempo sociale: artificiale, formattato. Come operazione comunicativa e creativa, la rete si fonda sul piacere e sulla necessità della cosiddetta «comunità», ma in questo peritempo il vero e il falso, lo spontaneo e il pianificato, il dono e la truffa, il servizio e la propaganda si amalgamano continuamente, producendo le architetture più rappresentative del bene e del male della nostra epoca. Da qui l'importanza di un'etica e un'autocoscienza per educare il sistema delle relazioni in un mondo virtuale nel quale ci si rifugia quasi a sfuggire la presenza fisica del contario. In una terra di mezzo sempre più caotica e invidiosa secondo modelli omologati all'interno di schemi relazionali stereotipati e dunque rimandare consapevoli e, nello stesso tempo, non farsi persuadere e dominare.

ILLUSTRAZIONE LORENZA FERRARA



La vita sensibile degli uomini si nutre e si sviluppa sempre più nel mondo virtuale, "la rete", dove la compresenza fisica si dissolve lasciando il posto a identità mutanti: avatar, nickname e tanto altro, la compulsività impervia e il tempo sfugge durandosi dietro un mormorio risonante. A tal proposito è determinante il saper gestire e cavalcare il mezzo, che, se malgestito, rimane dentro un indotto che porta inevitabilmente a comportamenti e atteggiamenti luttuosi: l'autolesionismo, il consenso e inevitabilmente alla massificazione inconsapevole. La razionalità della mente in molti casi è frutto della sua convergenza con le caratteristiche dell'ambiente. Questa razionalità si confonde con l'essere in un mondo sempre più social interconnesso. Quindi, oltre ai limiti interni degli individui, si sommano il modo in cui fluiscono le notizie a livello sociale.

La web ci ha tolto il senso del fluire del tempo consegnandoci a una sorta di tirannia della simultaneità e della simultaneità che coinvolge allo stesso tempo passato e futuro.

La Network society secondo Manuel Castells, risulta contraddistinta da "una temporalità circolare di flussi interattivi in una realtà di natura spaziale" che dissolve la linearità e l'irreversibilità del tempo in un *timeless time* (= tempo eterno) neutro, amorfo, senza ritorni, e pertanto svaluta il tempo "oggettivo". Da qui il "Presente assoluto" che Agnes Heller contrappone con la metafora dell'abito a tempo, fenomenologicamente descritto a partire dalle esperienze di accelerazione e simultaneità, in quell'artificiale "simultaneità del tempo" che percepiamo naturale nel momento in cui abbiamo la rete infinita e a tutti i livelli.

In realtà, la tecnologia e la sua pervasività sono da molti anni un tratto distintivo della nostra vita, al punto di aver rafforzato in noi la falsa sensazione che il nostro vivere sia continuamente gestibile, indirizzabile in ogni suo aspetto, tempo incluso.

Il tempo nelle sue varie accezioni e analisi può essere considerato come una necessità dell'uomo di sapere tutto, di poter continuare gli avvenimenti e oggi più che mai, di pianificare ogni singolo momento, giornata e, perché no, anche la vita.

Il tempo è la dimensione nella quale si misura il trascorrere degli eventi. Calcolarne l'estensione in senso assoluto è impossibile, è invece possibile misurare il suo intervallo tra due eventi. Il tempo è il concetto che consente di definire l'ordine degli eventi, stabilendo: nello specifico quale tra essi è avvenuto prima e quale dopo.

L'atto oblio del tempo finisce con l'immergersi sia al passato, sia al futuro. La frammentazione e la frammentazione del tempo producono la percezione dell'equivalenza dei momenti che compongono il flusso temporale. Lo spazio-tempo, introdotto dalla relatività generale, è composto da quattro dimensioni: le tre dello spazio (lunghezza, larghezza e profondità) e il tempo, e rappresenta il "palcoscenico" nel quale si svolgono fenomeni fisici. Parlando di relatività del tempo, Albert Einstein disse: "Quando un uomo siede un'ora in compagnia di una bella ragazza, sembra sia passato un minuto. Ma farlo sedere su una sedia per un minuto e gli sembrerà più lungo di qualsiasi ora".

Questo impone un'attenzione specifica allo spazio dell'esperienza e della corporeità.



Tempo addietro lessi un articolo che mi ha colpito per la sua profondità e invito al pensiero che iniziava ponendo una domanda.

Che cosa vuol dire avere un «corpo vero»?

E io aggiungevo:

Cosa intendiamo, concretamente oggi per spazio dell'esperienza in riferimento al tempo?

Senza il corpo intenzioni di far esperienza del tempo, cioè di quei limiti che dà senso all'essere e alla vita. Perché? «Sensire», in greco e negli altri, di averne poco, ci spinge a prendersene cura: e qui l'accento cade sull'amare. L'amore non è altro che «dono» del tempo-tempo che siamo, e tutto il tempo-corpo, che fermamente diamo per amare e questo amplifica la vita invece di deperirla: una delle prerogative dell'amore è quella di creare una vita nuova. Il mondo virtuale (digitale) ci priva del corpo, con la esistenza dell'ex-corporation nel opprimendosi e sottraendosi con la sua apparenza, che si maschera in una figura impresentabile ma di fatto assente. Possiamo considerare questo aspetto come una difesa, o meglio la paura di lasciare sfuggire tempo e corpo. E così, in tutto si traduce in continue proiezioni digitali: nomi, messaggi, immagini, e non è tutto altro che «soprintendeniamo», ma non ci rendiamo conciosamente «presente». Tutto questo in nome di una tecnologia resa evulente e ridotta alla «condiglio» che tende a facilitare e semplificare. Peccato che gli esseri umani, seppur, nella grande maggioranza, amino pensarsi «razionalmente», non tengano conto di quanto quella razionalità possa essere limitata. Sempre più spesso e in particolare modo sulle piattaforme digitali, si rivivono una «virtuosa libertà di disassuefazione». All'ippono, possiamo pure lacerare in come siamo diventati incapaci di fare domande, accogliendo tutto, o quasi, come vero, con la scusante che "lo dice la scienza". George Orwell (1948) scriveva: «La lingua è l'esperienza critica che rivela la parola che la deforma e la interpreta... e se manca la parola, mancano le discussioni». Nel 1973 Pier Paolo Pasolini denunciava il «censuramento» con cui il mezzo televisivo sfuggiva le distanze fisiche e culturali per imporre in pinetuna e in ogni caso i modelli del «nuovo potere». Se allora si poteva definire «autoritario e repressivo» come mai nessun mezzo d'informazione ai modelli, oggi il suo modello si è evoluto nella forma ancora più estrema della rete internet, che non si limita a dispensare informazioni ma le fa «cogli» «conservare» pensieri e «inspiramenti» dei suoi utenti per studiarsi, sorvegliare e a l'«esistenza» spogliarli. Sembra quasi di ritornare ad uno dei miti classici della Repubblica di Platone consistente nel «settimo libro dell'opera "Il mito della caverna"». La caverna è un luogo angustante, dove i prigionieri, incatenati da dietro, sentono soltanto alcune ombre proiettate sulla parete che sta loro di fronte. Essi ritengono che le ombre siano l'unica e vera realtà esistente e non possono immaginare ciò che accade alle loro spalle. Invece di ritagliare a contemplare in solitudine il sole e il mondo reale, cioè il bene e la verità, lo schiavo liberato decide di tornare nella «caverna odierna», tappezzata di monitor e cristalli liquidi ed egli sarà deriso dagli altri schiavi, che si convinceranno che la luce esterne gli abbia rovinato gli occhi e quindi non gli crederanno. La macchina è replicabile perché si costruisce, la persona è unica perché si genera. I limiti, alla ragionevolezza sono insiti sia nel se interiore (dentro) sia nel se esteriore (fuori). La sfida presente e futura sarà comprendere come questi limiti possano coesistere e lavorare congiuntamente.

Che cosa vuol dire avere un «corpo vero»?

Cosa intendiamo oggi per spazio dell'esperienza in riferimento al tempo?

Tra Reale e Virtuale

Il *bacio* nella pubblicità contemporanea

di Anna Busceti

Avevi mai baciato la tua anima gemella? La più intimità in un bacio o in un rapporto sessuale? Immagina il bacio di una donna e di un uomo.

Che il bacio sia un qualcosa di più intimo del sesso, che sia qualcosa che lega più a fondo due persone, lo sostengono anche i due sociologi Hanna Benari e Stephen Lenzini nel libro "Sex, Work and Sex Work: Encouraging Organization". Così scrivono: «due ricercatori: "Il bacio rappresenta un genuino desiderio d'amore per qualsiasi persona per questo le coppie che si baciano di più sono anche quelle più gratificate dalla relazione"».

Si tratta di una cosa che non si può trasmettere.

Una ricerca svolta presso il "Department of Psychology" di The University of Albany, basata sulle interviste di 1041 studenti, ha permesso di scoprire che gli uomini e le donne hanno una diversa percezione del bacio. Secondo il dottor Gordon Galati, capo progetto della ricerca.

«Le donne danno molto più valore al bacio rispetto agli uomini. Infatti attraverso un bacio una donna è in grado di valutare se un partner è quello giusto come anche se una relazione è arrivata al capolinea. Gli uomini invece darebbero più valore all'aspetto fisico ed il bacio sarebbe visto come un preludio del sesso».



ILLUSTRAZIONI GIULIA CARDINI



Per quanto riguarda il bacio analizzato da un punto di vista femminile, una ricerca svolta presso il "Department of Experimental Psychology" della University of Oxford, è andata più nello specifico. I ricercatori hanno infatti scoperto che è durante il periodo dell'ovulazione, cioè nel momento di massima fertilità femminile che le donne attraverso un bacio avrebbero la maggior capacità di valutare se un potenziale partner ha o meno le qualità genetiche per diventare padre. Si bacia per amore, per rispetto, per amicizia, per affetto, per cortesia, per desiderio ed eccitazione, per salutare, per dimostrare vicinanza.

Esistono molti tipi di bacio e altrettante situazioni relazionali in cui il bacio viene utilizzato, con diversa significata. Il bacio romantico è una pratica che può essere osservata in diverse culture del mondo. Alcuni studiosi, dunque, si sono chiesti quale sia la sua funzione, dal punto di vista evolutivo. Sono state fatte alcune ipotesi per spiegare lo scopo di questa strana abitudine umana: la prima è che il bacio sia un meccanismo che si è evoluto come strumento per selezionare i potenziali partner sessuali, attraverso la percezione sensoriale dell'odore e del gusto. Questa funzione del bacio l'hanno «testa» tutti, almeno una volta nella vita. Un alito o un gusto gradevole o sgradevole, sono indice della maggiore o minore igiene e salute dell'altro e possono incidere sulle nostre scelte relazionali.

E questo lo sanno tutti, infatti, c'è chi, prima del primo bacio, in sente l'altro facendo schermo con la mano davanti al viso, oppure ingoia una mentina (o le fumose pastiglie Clorale).

Secondo un'altra teoria, il bacio è un gesto che aiuta a risolvere la vicinanza e l'intimità con gli altri.

Quando facciamo qualcosa costruiamo aperture e fiducia nei suoi confronti, perché gli permettiamo di avvicinarsi a uno spazio personale a cui non tutti possono avere accesso. Spesso il bagno viene ritenuto un gesto ancora più intimo del rapporto sessuale; infatti, nei rapporti tra prostitute e clienti, baciare non è una pratica molto diffusa; è solo evitando di baciare sulle labbra i loro clienti che le prostitute sono in grado di non farsi coinvolgere riuscendo così a tenere al fuori le loro emozioni.

A cal propozitiune s'acordărilor sursă la celelalte (rase ne) s'îm cu
"Penny Wootton" domne la propozitiune Vivian Ward (Julia Roberts)
o sprijină al'umitru d'affair Edward Lewis (Richard Gere)

FACCIO ORSO,
MARINO FACCIORE SULLA BOSCA

Una turista visitante vede il bacio come un rituale di seduzione e autovalorizzazione sessuale. In particolare, secondo Hideo Fobier dell'Università del New Jersey, baciare avrebbe tre funzioni principali nella sessualità umana: servirebbe dapprima a ispirare e dirigere la libido suscitando il desiderio di avere rapporti sessuali con più partners, poi ad accelerare la scintilla dell'amore e a scegliere un partner tra tanti, infine, a conservare una coppia stabile, rinforzare e far durare il legame. Il bacio, dunque, è una delle azioni umane che riveste un'importanza elevatissima, che sia una azione agognata, praticata, invidiata, negata o condannata, fa indissolubilmente parte della nostra vita.

Sono decenni che nella pubblicità televisiva le auto sono "il bacio" viene rappresentato ed assunto nel contesto narrativo una valenza centrale. Tra le pubblicità che hanno fatto questa caratteristica non potremmo dimenticare il bacio agognato « ma dato » a "Comoros" del "migliore bianco" nelle campagne seriali del Mulino Bianco degli anni '80, i possibili baci negati di "Chloria Herbertson" o il bacio più appassionato di sempre delle gemme da marecare Brooklyn che ha fatto sognare infinite generazioni di giovani, per finire con quello scandaloso in cui Olivero Toscani rappresentava il bacio trasgressivo tra un prete e una suora.

« Il bacio è il modo più sicuro di tacere »
dicendo tutto.

– Guy de Maupassant

Artisti, poeti, registi e scrittori hanno rappresentato e descritto il bacio in un caleidoscopio di ambientazioni e storie. Dal celeberrimo "Il bacio" romantico di Hayez a quello sognante di Gustav Klimt, da quello passionale tra Bogart e Bergman in "Casablanca" a quello dell'addio tra Patrick Swayze e Demi Moore in "Ghost", da quello struggente tra Romeo e Giulietta nel dramma shakespeariano a quello furioso narrato da Dante tra Paolo e Francesca. Parlando invece di pubblicità, potremmo parafrasare la celebre frase di Edmund Rostand: Un bacio, insomma, che non è mai un bacio? Un apostrofo rosa tra le parole "I love".

Quel "bacio" in pubblicità è un apostrofo rosa tra le parole "l'acquisto". Oppure ancor meglio "il bacio", prendendo spunto dalla celebre traduzione inglese dell'adagio di Rostand (What is a kiss? It is the pink exclamation mark that comes after "I love you!"), è il punto esclamativo che attira, esalta, genera attenzione nel messaggio pubblicitario.

Ma è soprattutto in anni recenti che nelle pubblicità è stata ampiamente impiegata la rappresentazione del bacio per convincere ad acquistare merci e servizi. Apple per l'Apple Watch ci invita con un tenero bacio di "vivere l'armonia" mentre Decher Lemon Radler "senza giochi di parole" ci invita apertamente a "limerare" nelle calde estati, inseguendo, in questa, l'insostituibile posizionamento che da anni caratterizza in un caleidoscopio di baci e di amore. Come non citare il Corsetto Agata con il suo celeberrimo "cuneo di panna" che, a partire dagli anni '90, come ogni anno ci propone il tema dell'amore estivo con un bacio sempre nuovo e attuale.

Anche Smulders, non senza qualche perplessità, si è gettato nel gesto romantico del bacio, dedicandolo in tutti i modi e per tutte le età, trasformandolo in un modo alla vita, in una maniera del meraviglioso inizio di ogni storia da raccontare.

C'è poi chi al bacio associa l'eroina, come quello spionismo dal bacio nello spot di Viggo Mortensen.




L'ipotesi dei baci nella pubblicità avviene ovviamente nel periodo di San Valentino dove le campagne pubblicitarie si occupano di baci (non solo al cioccolato). Se per alcuni è una festa inutile, San Valentino per le aziende può diventare un'incredibile opportunità di guadagno. Pertanto la pubblicità fa entrare nella nostra agenda mediatica, spot dopo spot, maifesto dopo maifesto, annunci dopo annunci, che il 14 febbraio è la festa dell'amore. In alcuni casi, questa premura che le aziende ci propongono è legata alla tipologia di prodotto e al suo posizionamento: in questo caso San Valentino è un evento imprescindibile (si pensi per esempio ai Baci Perugina). Anche brand che non puntano ad aumentare le vendite esclusive mente durante questa festività, ci tengono a fare gli auguri ai propri clienti immensurabili. Ovviamente lo fanno con tecniche, stili e gusti molto diversi.

Una caratteristica del bacio, usata di frequente nella pubblicità, è questa sua naturale richiesta di atmosfere sognanti. Querre atmosfere ci fanno desiderare di baciare ma anche di acquistare il prodotto correlato a questo gesto, come nello spot dei "Tesori d'oriente" fino ad arrivare alle ambientazioni oniriche, immaginifiche, e surreali di Jean Paul Gaultier dove viene intrapreso un viaggio per dare un bacio alla propria amata su una nave "chiamata desiderio" che non conosce limiti. Però le magiche atmosfere e i baci appassionati a volte si interrompono bruscamente, come nello spot Dolce e Gabbana in cui pubblicitari ci riportano insperatamente alla realtà o alla finzione, creando uno scambio tra reale e virtuale e virtuale, reale. E poi ci sono i baci non visti. Sono i baci nascosti, celati, sottintesi, quelli "inconvenienti", che nella pubblicità per decenni non sono apparsi mai e che ora timidamente sboccano qua e là: sono i baci tra gay. Molte sono le aziende, che hanno iniziato a rappresentarli nelle loro pubblicità, a volte per strappare l'occhio ad un vasto target quindi per meri fini mercantili: altre volte per convinzione. Si veda a proposito lo spot di Idealista in occasione del Gay Pride.

In conclusione, se nella vita reale il bacio può tendere alla noia e all'abitudine, ci pensa la pubblicità dei Baci Perugina, nella quale si è deciso di utilizzare la struggente poesia "i ragazzi che si amano" di Jacques Prévert come testo del messaggio a ricordarci la struggente e disruptiva forza di un bacio. Una poesia, questa, che mi sembra degna chiusura.







“ *ragazzi che si amano si baciano in piedi
Contro le porte della notte
E i passanti che passano li segnano a dito
Ma ragazzi che si amano non ci sono per
nessuno ed è soltanto la loro ombra che
Tremola nel buio suscitando la rabbia dei
Passanti la loro rabbia il loro disprezzo,
Loro isolati la loro invidia i ragazzi che si
Amano non ci sono per nessuno loro
Sono altrove ben più lontano della notte
Ben più in alto del sole nell'abbagliante
Splendore del loro primo amore* ”



Per approfondire...



Mufino Bianco



Chloralit



Dreher



Agida



Brooklyn



Apple



Virgato



Snazdero



Tesor d'oriente



Cauluer



Baci Perugina



Dolce&Gabbana



Idealista







Il cloud della mente:



che cos'è il mind- uploading?

di Sofia De Mastrogiوانو

Focalizziamo l'immagine di quella famosa navoletta, il simbolo usato dal colosso Apple per archiviare tutte le nostre foto, chat e documenti in un unico spazio al sicuro da qualsiasi incidente o danno al nostro prezioso smartphone. Bene, ora provate ad immaginare un'orizzale navoletta al di sopra di noi capace di portare con sé tutti i nostri ricordi, emozioni e sensazioni provate nel corso della nostra vita e di poterla "chiudere" e proteggerla all'interno di quello che si prospetta essere il futuro degli umaniodi, o semplicemente di poterla avere a nostra disposizione in ogni momento.

Il concetto è quello del mind-uploading, ovvero un'emulazione o copia del cervello il cui processo prevede la scansione e la sua mappatura dettagliata. Il cervello umano contiene circa 86 miliardi di neuroni, interconnessi da connettori. I segnali che percepiamo le sinapsi (che sono circa cento trilioni di strutture specializzate che consentono la comunicazione delle cellule del tessuto nervoso), avvengono tramite il rilascio di sostanze chimiche. Neuro scienziati hanno dichiarato che importanti funzioni svolte dalla mente, come l'apprendimento, la memoria e la coscienza sono dovuti a processi puramente fisici ed elettrochimici.

La nostra navoletta portatile diventerebbe quindi un'importante possibilità di estensione o miglioramento della vita e potrebbe rispondere al grande quesito che l'uomo da sempre si pone: come diventare immortale?

Non solo saremmo in grado di estendere la nostra vita all'immortalità celebrile, ma saremmo capaci anche di preservare le funzionalità cerebrali,

ottenute grazie al lavoro delle ungsu.

Tale innovazione garantirebbe a persone affette da patologie neuro degenerative come l'Alzheimer, il Parkinson o la SLA, sclerosi laterale amiotrofica, di poter preservare, per quanto possibile, ciò che rimane.

Un altro concetto collegato al mind-uploading, esplorato più nella fantascienza che nella speculazione scientifica, è la possibilità di ottenere diverse copie speculari di una sola mente umana.

Nel 2009 nasce "Human Consequence Project" promosso dai componenti della National Institutes of Health. Gli scienziati hanno elaborato un modello 3D con 21 tubi di sinapsi che contengono circa 25.000 neuroni.

Avere una mappa chiara del nostro cervello aprirebbe dunque le porte a molte scoperte, acquistando informazioni che variano il confine etico e destano alcune preoccupazioni.

Attualmente non sappiamo se la tecnologia possa far nascere delle vere menti senzienti a guida governata dalle leggi biologiche, questo perché il nostro cervello è talmente complesso che la semplice organizzazione dei dati potrebbe non essere sufficiente per comprendere la coscienza generale. Secondo alcuni ricercatori, il funzionamento della mente non sarà possibile fino allo sviluppo dei computer quantistici, che potrebbe avvenire nel 2045. Per rendere possibile la mente digitale, va la scienza che la tecnologia devono creare modelli di comportamento delle nostre menti. La prospettiva di caricare la coscienza umana in questo modo solleva molte questioni filosofiche che coinvolgono

l'identità, l'individualità così come numerosi problemi morali e di etica medica.

Per Steven Kotler l'immortalità, raggiungibile attraverso il mind-uploading, è una prospettiva critica perché o poi ci dovremmo sottomettere, l'unico ostacolo è capire quali saranno le conseguenze.

Ma se al momento il mind-uploading sembra lontano non luce più alta non sembra esserlo. Trascurando 21.14 la coscienza di uno scienziato viene caricata dentro un computer prima della prematura morte o Archivio 21.21, lo scienziato arriva ad un'intelligenza che sembrerebbe umana per riportare in vita la moglie morta, ci lasciamo immaginare come potrebbe essere un futuro prossimo in cui il reale si fonde definitivamente con il virtuale.



L'Embodiment:

Il futuro dell'incarnazione

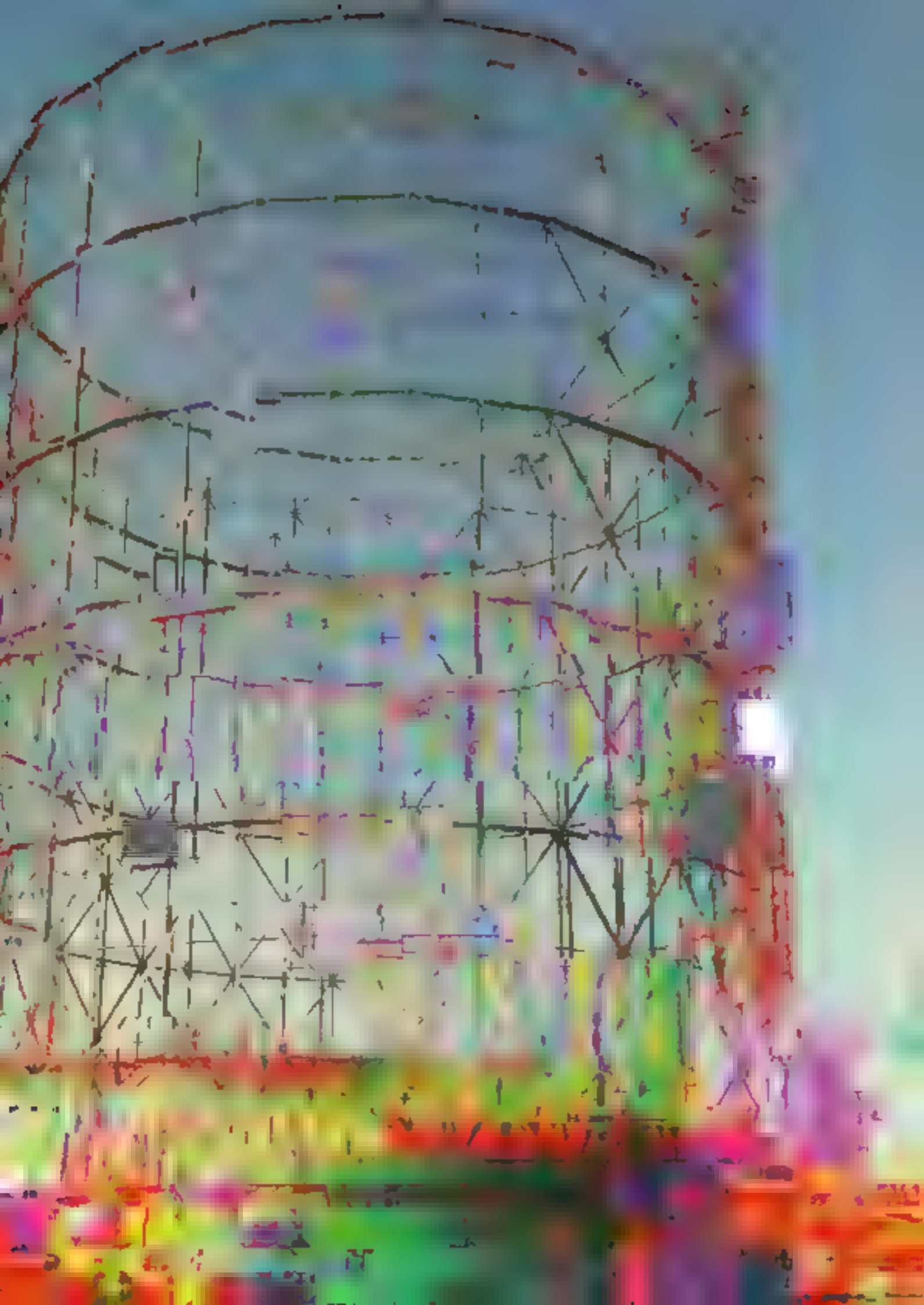
di Sofia De Mastrogiovanni

2009: "Il mondo dei replicanti" debate al cinema, il Dr. Carter inventa, per restituire spogliati e deboli, dei surrogati indistinguibili dagli esseri umani, condannati a distarsi da una comoda poltrona, trasportando tutte le percezioni dall'ambiente in cui si muovono. Il film oltre a restituirci una visione del rapporto uomo-macchina come un superamento dell'abisso tra reale e virtuale, sembra anche anticipare ciò che sarebbe successo a breve, esattamente un anno dopo, nella realtà, la comunità europea stanca fonda per il progetto "Embodiment nation" (la nazione di incarnazione) attraverso il quale le persone possono essere trasportate in un corpo virtuale o robotico. Il progetto VERE (Virtual Embodiment and Robotic Re-Embodiment) viene avviato nel 2011. Come nel "Il mondo dei replicanti" il progetto è incentrato su pazienti con delle disabilità, nello specifico coloro che sono stati colpiti da lesioni al midollo spinale. Grazie ad un veicolo che riesce ad integrare i feedback sensoriali, possono decifrare le informazioni motorie analizzando segnali elettrici eccitatori. Nel realtà virtuale, un corpo virtuale potrà sostituire il proprio corpo reale e volendo interferire in una specchio a grandezza naturale il proprio corpo si potranno simulare gesti e movimenti in tempo reale. Potrà essere proiettato in un'idea che negli spazi virtuali come una camera, potrà essere percepita anche sul proprio corpo reale" spiega il prof. Mel Slater presidente ricercatore di RAL, la 1. università di Barcellona, co-architetto di VIKI. Il team ha dimostrato che i risultati ottenuti aprono la strada a manipolazioni visive e terapie analogiche: soggetti con amputazioni sono in grado di ricevere un avatar anche mentre usano la rappresentazione dei bracci amputati. I contributi più recenti di VIKI andranno a seppellire relative al modo in cui segnali multisensoriali potrebbero generare sensazioni virtuali di incarnazione per i disabili e disabili di surrogati virtuali o robotici, che har-

ran un forte impatto sulla progettazione futura di sistemi di interazione cervello-computer.

Il vero VIKI già ci regalano una visione simile a quella che viene sperimentata dal progetto VIKI: la nostra traccia di movimento degli arti e la rappresentazione sotto forma di avatar in prospettiva egocentrica, questa volta che la persona riesce a vedere le proprie mani deve il aspetto di vedere una via. Sarà bene assicurarsi che la scoperta, immaginaria per una grande lotta di popolazione umana da malattie di schizofrenia, non arrivi diano permanentemente allo stato mentale di vivere che ne usi durante anche solo per riposare e non mancare ad eventi generati di lavoro sperimentale e simili. Il team del progetto ha esaminato alcuni dei rischi che potrebbero presentarsi con uno cambiamento e nell'ambito della ricerca della VR. "Non stiamo immaginando una tecnologia completamente nuova e quindi dobbiamo comprendere le sue implicazioni" fa notare il dott. Marc Riquelme al rischio creato per gli individui e per la società. Una strada dettagliatamente le quali sono correlate alla privacy, le linee di confine per la VR e i tentativi di trascurare corpo e ambiente reale. La corsa alla immersione a lungo termine viene vista quando ampiamente trascurato nella ricerca, il mondo reale da poter offrire in futuro un servizio sicuro non danno alla salute psicologica di chi lo utilizza. Sarà a breve indotto l'importanza di necessità, non prima delle direttive dell'EBI (European Board of Interference) e l'Europa del mondo dei replicanti che per evitare di danneggiare il loro corpo reale si avvalgono dei loro surrogati. Alla fine delle tecniche sarà quindi veramente possibile incarnarsi in un altro virtuale. Solo la ricerca e il tempo potranno rispondere a questa questione, il quale se dovesse realizzarsi sarà certamente un cambiamento rivoluzionario per l'essere umano.





DAD CITY

A CURA DI ROCCO CONVERTI

"È ragionevole pensare che nel ventunesimo secolo avremo solo a che fare con realtà tangibili, con immagini ilusorie, evanescenti, con un mondo popolato di spettri, di allucinazioni, di ectoplasmi?"

(Tomás Maldonado, *Reale e Virtuale*, Milano, 1982)

Questo interrogativo profetico, rivolto a postmoderni, rappresenta in modo inquietante gli effetti collaterali dell'adozione di un modello di sviluppo fondato sull'integralismo digitale e quelli connessi alla dematerializzazione delle relazioni intersoggettive nella ipernodernità. Nella visione utopistica, che ha animato la prima fase della rivoluzione digitale identificando nello spazio cibernetico un territorio di libertà, chiunque avrebbe potuto esprimere la propria libertà generativa (dalla forma all'informe attraverso la fruizione di ambienti tecnologici artificiali finalizzati ad implementare il valore e l'unicità dell'immagine).

Le tecnologie informatiche, estendendo le possibilità impiegate nelle facoltà sensoriali e gestuali, hanno modificato il processo di interazione tra soggetto e ambiente operativo assumendo il ruolo di nuovo sistema confermativo del pensiero.

Soggettività e realtà, relazionandosi attraverso interfacce, si sono fuse nello spazio dello schermo, nodo di ingresso della conoscitività, inteso come quadro di proiezione di immagini invisibili come superficie-limite di accessi cognitivi e sensoriale ad un sistema di spazialità in divenire generata dalla mutua interazione tra corpi, spazi ed eventi.

La fase successiva della rivoluzione digitale, sorta in pieno sviluppo, è stata invece sempre più caratterizzata da un vero e proprio processo di colonizzazione dello spazio cibernetico

attuato nei colossi dell'economia digitale che, a partire dalla raccolta di dati contenendogli schemi di orientamento espressi dagli stessi fruitori nelle piattaforme, generano attraverso algoritmi predittivi scenari virtuali elaborati come prodotti ingegneristici in laboratorio. Siamo involontariamente complici di un processo di prefigurazione eterodiretta della nostra esistenza che ci penetra vorticosamente verso uno scenario disutopico in cui la produzione del futuro è affidata ad algoritmi generativi e la tecnologia digitale controlla l'assenza della nostra figura.

Il processo di trasformazione della società in economia tecnologica implica il rischio di rendere permanente una condizione esistenziale nella quale gli individui, cedendo autonomia e soggettività, si trasformano in ingranaggi di un sistema globale riproducendo inconsapevolmente solo interessi e linee strategiche dettati dalla logica del profitto economico e della speculazione finanziaria. L'esperienza pandemica, determinando il confinamento dei corpi e rendendo le tecnologie e le reti informatiche le infrastrutture forzate della nostra vita sociale, ha trasformato integralmente lo svolgimento della nostra quotidianità eliminando il campo delle nostre possibili interazioni con il mondo alla misura della dimensione digitale. La riorganizzazione della totalità delle attività comunitarie attuata attraverso l'attuazione di molteplici piattaforme online ha comportato una accettazione verso la dissociazione compulsiva del proprio essere in una o più identità

di connessione condizionate dalle specificità di queste interfacce, dallo Smart working alla DaD, dall'e-commerce ai social media. Questa espansione emergenziale della sfera connettiva potrebbe potenzialmente evolversi in una forma di socializzazione digitale che occupa l'intera esistenza relazionale degli esseri umani e ne determina la ulteriore deriva verso l'ibridazione cibernetica all'interno di una società spaziotemporalmente controllata dagli oligopolisti della economia digitale.

In questo scenario inquietante, attraversato da un flusso mortificante di informazione, ha avuto luogo la personale esperienza teatrale della didattica a distanza, concepita e vissuta collettivamente come carattere sperimentale di elaborazione e confronto di idee nella rappresentazione del "terrore" forma della città concepita come teatro dell'esistenza e metafora della civiltà. Le immagini distopiche di centri urbani complicemente vuoti e silenzii, permeabili dai media di tutto il mondo, hanno generato quella sospensione del tempo che è stata la condizione singolare nella quale si è consumata questa esperienza teatrale finalizzata alla libera espressione creativa di scenari futuri.

Un agente performativo invisibile ha improvvisamente spertinato il flusso apparentemente inestinguibile di espansione del modello di sviluppo dominante a livello globale e ha contemporaneamente imposto a ogni individuo il confronto continuo con la possibilità della propria fine: niente più così come prima e ogni tentativo di normalizzazione sarà da ora in poi destinato al fallimento perché è la stessa presunta normalità l'elemento fattore periglio. Questa consapevolezza è maturata gradualmente attraverso la riflessione soggettiva e il confronto globale che hanno avuto

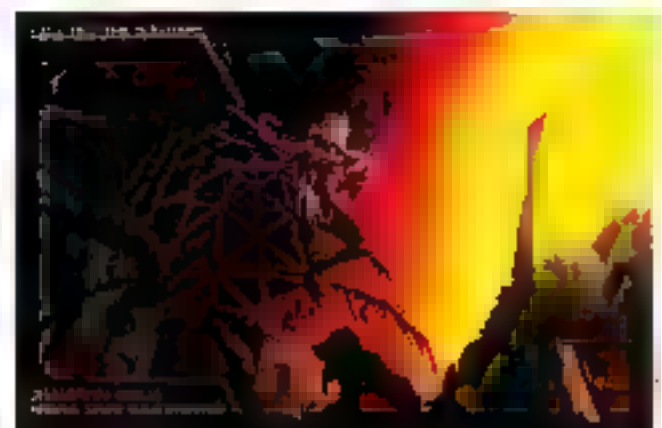
luogo nell'arco temporale di grande tensione emotiva nel quale si sono svolte le attività laboratoriali online manifestandosi progressivamente attraverso l'elaborazione di rappresentazioni del mondo futuro a partire dall'unica grande rappresentazione del collasso del sistema globale che contemporaneamente veniva subito mediata e censurata.

L'unicità degli esiti raggiunti attraverso questa esperienza straordinaria viene colto: mostra un quadro delle potenzialità ancora intatte presenti nelle soggettività coinvolte nella sperimentazione digitale vincolata dai condizionamenti di codice algoritmico e dai meccanismi di omologazione che hanno colonizzato la rete.

La generazione dei nativi digitali, a cui è stata imposta la sostituzione della comunicazione fisica la connessione digitale come unica forma di espressione, ha riversato in quest'ultima tutta la propria energia interiore manifestando rabbia e paura ma allo stesso tempo prefigurazioni e utopie che nel loro insieme rappresentano un regime di consapevolezza nei confronti di ogni obbligo verso la cosiddetta nuova normalità.

L'archiviazione edifferenziazione della stagione della DaD, demonticata mediaticamente come male assoluto e relegata ormai al ruolo emergenziale di puro strumento da sfruttare solo come garanzia della continuità didattica, non potrà comunque sottrarre il valore di "shock addizionale" che ha contribuito al risveglio delle coscienze di fronte al rischio della stagnazione pratica soggettiva e collettiva nonché alla sperimentazione critica della connessione stessa come spazio relazionale ed equivalente in cui liberare e costruire la propria identità creativa.





È ORA DI VOLTARE PAGINA?

Tra passato e presente Tra reale e virtuale

a cura di Sara Potente



I ragazzi non sanno più ascoltare, leggere, scrivere ma anche parlare in modo corretto, dotati di un vocabolario ridotto e strutture sintattiche elementari.



Questo è un estratto di un documento ufficiale, reperibile sul sito del Senato della Repubblica, che riporta un giudizio molto diffuso sulle nuove generazioni, ma sarà effettivamente vero? I fattori da considerare per arrivare ad una risposta certa ad una domanda così impegnativa sono infiniti. Prima di tutto andrebbe specificata la regione del mondo di cui si sta parlando, a quale generazione ci si riferisce, quali sono le differenze socio culturali avvenute nel corso del tempo e come hanno influito su un eventuale cambiamento. In breve sarebbe necessario scrivere un libro al riguardo. Per questo motivo, per cercare di dare una risposta sufficientemente coerente, ho scelto di analizzare il cambiamento che, almeno nel nostro paese, è forse il più rilevante: il progresso tecnologico.

I cosiddetti millennial, nati tra il 1981 e il 1996, sono la prima generazione ad aver avuto un approccio precoce ad Internet e a tutte le piattaforme ad esso collegate, nonché coloro che più di tutti hanno effettivamente contribuito alla nascita del villaggio globale.

C'è però anche un'altra generazione che dovrebbe essere esaminata: la Generazione Z, ossia i nati tra il 1997 e il 2010, sono la prima generazione nata e cresciuta nell'era digitale. L'approccio intensivo dei Millennial al web è avvenuto durante le scuole dell'obbligo, ma difficilmente prima dei 12/13 anni, mentre per la nuova generazione il contrario è stato molto più radicale, perché Internet aveva già invaso ogni singola casa privata, e molti di questi ragazzi hanno avuto le loro prime esperienze digitali durante la prima infanzia, talvolta contemporaneamente all'apprendimento della lingua, e quasi sempre prima di imparare a leggere.

La tecnologia negli ultimi vent'anni, dopo l'avvento di internet, ha galoppato a grande velocità, permettendo alla fonte di informazione più potente che sia mai esistita di entrare a far parte della vita quotidiana di tutti, e causando allo stesso tempo una grande mole di problematiche e di progetti sociali, nonché una serie infinita di nuove prospettive commerciali. La Generazione Z nascendo nel pieno dell'era digitale, ha di certo sviluppato una diversa metodologia di ricezione mentale agli impulsi, rispetto alle generazioni precedenti, ed è quindi naturale che vivano anche la lettura in maniera differente, ma questo non è necessariamente un male, ne significa che la quantità di lettura sia diminuita.

Se da una parte è possibile che l'assuefazione dai social porti ad una più facile distrazione (causata dalla ben nota velocità del mondo digitale), dall'altra è innegabile che le nuove generazioni siano più portate ad accettare realtà differenti e a pensare in maniera trasversale. Inoltre, il continuo bombardamento di informazioni che arriva dai web, assolutamente



“

La lettura attraverso un libro stampato è un'attività che coinvolge tutti e cinque i sensi.

”

imparagonabile a quello della televisione, porta i ragazzi a dover necessariamente selezionare le informazioni, che non per più spesso sono consistenti, e quindi a farsi domande, ricercando le fonti e valutando quali siano le più attendibili. Effettivamente sono meno influenzabili dai media, almeno per quanto riguarda l'immediato.

È da sottolineare che internet stesso ha modificato per la prima volta la nostra concezione di lettura, che fino ad allora era sempre stata "lineare". Questa linearità che definisce quasi tutti i testi stampati, nel mondo digitale viene interrotta da link, video, pubblicità, suonando nasce quello che viene definito "documentato" che porta ad una lettura ramificata.

La diffusione degli eBook è stata estremamente controversa, nel corso degli anni ha portato ad una serie di discussioni e di preoccupazioni riguardo al futuro del mercato editoriale e del libro stampato, a causa delle quali l'opinione pubblica si

è nettamente divisa, tra chi è convinto che gli eBook siano il futuro e chi invece che il testo stampato non morirà mai.

Nel 2010 ho fatto un sondaggio generazionale per capire in che modo uomini e donne di tutte le età percepissero il mondo letterario. Ho preso in esame circa quattrecento soggetti divisi in cinque fasce generazionali: 14/23 anni, 24/32, 33/44, 45/59 e l'ultima over 60. Ho cercato di includere più realtà possibili nel sondaggio e attraverso 15 domande sono emersi dati molto interessanti, ma è da considerare che trattandosi di un sondaggio online, chi non è abituato a leggere e non si interessa dell'argomento, non ha partecipato. Per questo motivo alcune percentuali riportate sono da attribuire solo a quel 50% della popolazione italiana che secondo un'indagine portata avanti dal MIBACT legge almeno un libro l'anno (eBook compresi).

Contrariamente alle aspettative la figura del lettore abituale si è rivelata una creatura alquanto immutabile, non ha riscontrato grandi differenze generazionali in nessuna delle risposte fondamentali. In tutte le fasce d'età a predominare è la lettura di un paio d'ore giornaliere. Se vogliamo analizzare un aspetto più tecnico, potremmo osservare come ormai la brevità ha raggiunto e superato la copertura rigata sia in termini di usufruibilità che di apprezzamento: il 22 % contro il 19,4 %, mentre al 58,6 % risulta indifferente. L'unico aspetto in cui le generazioni divergono risulta essere il consumo delle letture digitali, tuttavia questo è un fattore molto più che oggettivo, ovvero direi casuale, come con qualsiasi altro prodotto sul mercato. L'età è uno dei fattori più rilevanti nel definire gusti e le abitudini di un determinato target.

Anche il ruolo in cui le varie fasce d'età interagiscono con gli eBook non diverge poi così tanto, eccezioni fatte per gli over 60, che risulta ancora più resia della media totale ad usare i nuovi mezzi tecnologici. L'eBook è senz'altro stata una grandissima svolta nel mercato editoriale, ormai quasi ogni libro può essere acquistato sia in formato digitale che



relazionale, ed effettivamente e oltre soprattutto per una
minia grande. Tuttavia la risposta al sondaggio non è affatto
positiva: il 60% dei lettori è contrario alla digitalizzazione e dice che
è un trucco per varie ragioni in effetti, ma la più comune è
che risulta una lettura "impersonale" e "fredda", mancando il
contrasto con la carta. Infatti a seguito di questa disapprovazione
troviamo un blocco fortissimo del 72% del soggetto che non
gli ebook, ma solo in casi particolari, sporadicamente o in
mancanza del cartaceo. Solo il 14,4% usa abitualmente il for-
mato digitale, considerandolo utile e "adeguato" anche
economico, tuttavia anche tra gli apprezzatori si fa sentire
l'ingombrante presenza del libro cartaceo, che non accetta di
lasciare il tono del tavolo. Questo sottolinea una certa dose
di idealizzazione che non è da sottovalutare.

Come accennavo, l'era digitale ha creato non poche pro-
blematismi nel mondo editoriale. Molti nella ricerca delle
nuove piattaforme di distribuzione hanno visto la morte delle
librerie fisiche, proprio come è un il blocco degli ebook ha
in "destrutturato" la morte della stampa portando alla catastrofe.
Nonostante questo però dopo altri vent'anni, due mercati
costituiti a "co-esistere" abbastanza pacatamente, sembra
addirittura che l'uso della carta continui ad aumentare. E una
felice coincidenza che nasce una rete di interazione tra i due
mondi, che sono molto diversi, e che esistono fattori socio-
culturali che bilanciano un certo equilibrio.

Le librerie e le biblioteche non sono semplicemente negozi
di libri, sono luoghi di aggregazione, di incontro e studio,
dove è piacevole anche solo dare un'occhiata ai libri esposti,
toccarli, leggerne la prima pagina... ed è per questo che anche
il libro stampato probabilmente non tornerà mai. La lettura
attraverso un libro stampato è un'attività che coinvolge tutti
e cinque i sensi.

*«...perché che riguarda le parole, nella pagina, si sente che c'è
l'anima parlante della voce, della vita dell'incontro, del
contatto o della pelle, la mano che si muove su foglio ro-
tato o morbido, la scrittura nera o bianca, persino il
grasso e solitario, a volte, quando il dito viene bagnato
con la lingua per meglio catturare la parola»*

A questo proposito le risposte alla domanda nel sondaggio
"Credi che gli ebook porteranno alla morte del libro stampato?",
risultano essere per il 82,7% un "sì" forte no, mentre il 7,9%
ha risposto con un "forse" e solo il 9,4% con un "sì". Tuttavia
questi ultimi hanno specificato che "ipotesi non è rifiutata",
ma che preterirebbero di gran lunga non accadesse la loro
risposta e che quando guidata da un qualche immaginario
culturale che vede l'ebook come un prodotto "tecnologico"
affermato, cosa che a quanto pare non è verificata.
La cosa "evidente" è quindi che questo strumento "perché
non uno strumento "vecchio" conosciuto, possa diventare un
ostacolo rispetto al lettore, senza mai arrivare ad essere l'og-
getto di desiderio.

*«...La sono due tipi di libri, quelli da consultare e quelli da leggere. I primi
restano anche dopo la carta e non sono portati come testimoni del
della modernità, ma a livello quasi di carta e delle biblioteche pub-
bliche, per la loro da leggere. I libri da leggere non possono essere sostituiti
da alcun oggetto tecnologico. Gli altri da leggere appartengono a quel
mondo di una tecnologia che si sta sempre più in carta, o cartaceo,
o digitale, la parola, la scrittura. Per essere lette in un'era di carta
materialmente, ma la tecnologia rimane quella che è, che resta una volta e
a volte. Altrimenti è come andare ad un altro pianeta»*

Per tornare al tema del nostro quesito, le nuove tecnologie,
il bombardamento tecnologico e il "volontario" cambiamento
sociale di questo sono fattori davvero "nuovi" sulla scena o
la catastrofe di un ragazzo che legge un libro "libro" fatto una
volta in un altro mondo? al risultato degli ultimi anni. Decen-
di e dati dell'Isnat degli anni '80 ad oggi, il mercato librario
è sempre stato in crescita, e di generazione di generazione
sempre più "produttivo" e si è valutato alla lettura.

Penso però che l'idea delle nuove generazioni "ignoranti"
e poco interessate alla cultura sia "colossale" "surreale" "impos-
sibile" dalla vecchia guardia. Le visioni di tecnologia
e un'esperienza da parte delle vecchie generazioni
cominciano alle nuove senza scoprire esatte, e di
molto "contaminazione" al contrario, ma "inconfutabile"
questo l'umanità continua a crescere, evolversi
e trasformare (anche se così a stadi alti e bassi).



“

Oggi il padre tiene i figli. I figli si credono uguali al padre e non hanno né rispetto né stima per i genitori. Ciò che essi vogliono è avere libertà. Si professano bui punti degli altri - gli altri esultano i professori e genitori esigono immediatamente il posto degli anziani gli anziani per non opporre tetragradi o dispotici, accontentano a tale sedimento e, a forza di tutto, in non e della libertà e del rispetto il a esultano in libertà dei loro

99

Platons, 400 a. C.

La nostra gioventù ama il lusso e maleducata, si ne fischia dei autorità e non ha nessun rispetto per gli anziani. I ragazzi di oggi sono tiranni. Non si alzano in piedi quando un anziano entra in un ambiente rispondono male a loro genitori.

Socrate, 100 a C

"Non ho più spera in a destra per l'interesse del nostro Paese se la gioventù d'oggi prenderà domani il comando perché è una gioventù senza cuore e pericolosa"

Estudio 720 a C

"Il nostro mondo ha raggiunto uno stadio critico. I ragazzi non ascoltano più i loro genitori. La fine del mondo non può essere lontana"

Sacerdote egiziano, 2000 a.C.

"Questa gioventù è questa fino in fondo al cuore. Non sarà mai come la precedente. Quella di oggi non potrà preservare la nostra cultura"

**Iscrizione di Babilonia,
oltre del 1000 a. C.**

1. *Conti*; una delle vedute della città nella parte alta della pagina
 sotto la foto: un'immagine fotografica aerea della "Cattedrale"
 di Santa Maria della Vittoria, Milano, VI. (top: una veduta
 2. *Conti*; una delle vedute della città nella parte alta della pagina

3. **Abstracts of Papers** (Abstracts of Papers, 1979, 1980, 1981, 1982, 1983, 1984, 1985, 1986, 1987, 1988, 1989, 1990, 1991, 1992, 1993, 1994, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2



Segnalazioni



!!!

Come definire la realtà? C'è che tu senti, vedi, degusti o respiri non sono che impulsi elettrici interpretati dal tuo cervello.

[Matrix]



ILLUSTRAZIONE MARTINA RUFFINO



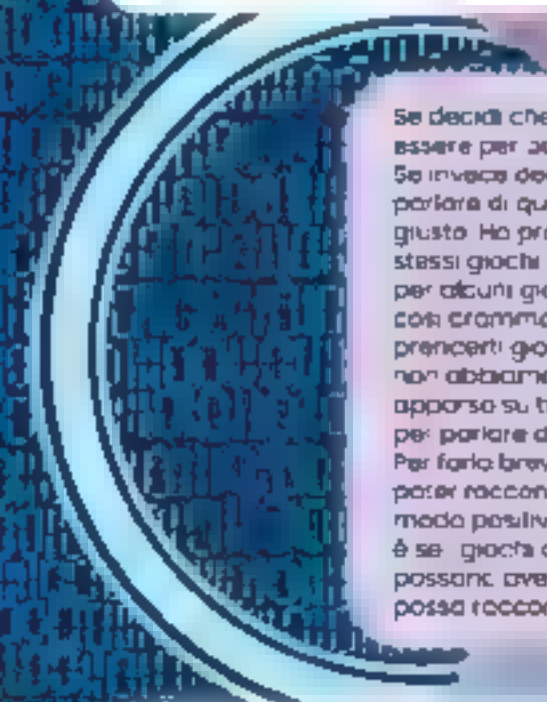
IL VIDEOGIOCO COME ARTE

Partiamo dalla definizione della parola "gioco". A volte è un oggetto un po' misterioso. Le persone pensano a diverse idee quando usano la parola "gioco" nel nostro settore. Come forse già sai, sono tra coloro che pensano che il medium interattivo non sia soltanto un gioco. Vorrei la tua definizione e la tua opinione su questa sull'identità del gioco.



Credo sia una domanda molto complicata e ci sono state varie discussioni nell'industria di cui facciamo parte su che cosa sia effettivamente un gioco. Per alcuni, i videogiochi dovrebbero essere giocattoli, ossia un modo per divertirsi, sono su una linea di intrattenimento, come i film. Secondo altri si parla di una nuova forma artistica e credo che i giochi che sono più antichi siano diversi. Possono assumere diverse forme e ciò che li rende così interessanti. Io non ho niente contro chi pensa siano semplici giocattoli, va bene anche quella. Ci servono giochi che creda sia che hanno il potenziale di essere molto più di tutto ciò. Di essere effettivamente una forma d'arte e penso che questo sia quello che cerco di percorrere nel mio lavoro, da 24 anni ormai.

Pensi che i videogiochi abbiano il diritto di raccontare qualsiasi storia o ci sono alcuni storie che non dovrebbero essere raccontate?



Se decidi che i giochi dovrebbero essere semplici giocattoli, allora dovrebbero essere per bambini. Non puoi inserire situazioni o argomenti troppo drammatici. Se invece decidi che si tratta di forme artistiche, allora la risposta è no, possono parlare di qualsiasi cosa, perché puoi esprimere emozioni, idee e questo è giusto. Ho provato a rispondere a questa domanda molte volte, attraverso miei stessi giochi. Ad esempio, in Detroit c'è una scena sulla violenza domestica che per alcuni giocatori è stata molto realistica. "Come ti permetti di parlare di cose così drammatiche in un videogioco? Come hai potuto esaltare la situazione, prenderti gioco della cosa?" e penso che il fraintendimento arrivi dal fatto che non abbiamo mai esaltato la cosa, volevamo solo parlare di questo problema apparso su tutti i giornali perché pensiamo che il nostro medium sia utilizzabile per parlare di qualsiasi cosa, perché è più una forma d'arte che un giocattolo. Per farlo breve, credo che la mia risposta sia sì, penso che i giochi dovrebbero poter raccontare qualsiasi cosa, a patto che venga fatto con delicatezza e in modo positivo, con un buon approccio chiaro, non significato. Ma la domanda è se i giochi devono risultare significativi o essere divertenti. Penso davvero che possano avere un significato, magari non tutti e va bene così, ma credo che si possa raccontare qualsiasi cosa attraverso un gioco.

Non credi che questo sia l'esempio lampante del fatto che, se continuiamo a usare la parola "gioco" possa passare il concetto che si sta giocando con la guerra, con gli stupri, con il nazismo o l'Olocausto? E che, quindi, non dovremmo avere il permesso di farlo? Però, se non è un gioco e non siamo giocando, allora qual è la differenza rispetto a guardare un film o leggere un romanzo?

No, penso sia vero, il nome è molto importante perché definisce la natura del medium stesso. Se li chiami videogiochi allora riguardano il giocare, i bambini e i giocattoli, ma il fatto è che tutto il settore sta cercando un nome diverso da servizi e nessuno ha ancora proposto niente di rilevante. Alcuni parlano di esperienze interattive, e forse è la definizione più adatta, ma allo stesso tempo non è un risultato spericolato, quindi dobbiamo ancora trovare un vocabolo che possa riassumere il tutto.

Sai sempre stato un grande artista, sei un musicista, scrivi, sei un game designer. È meglio essere come K. Onizuka: tu, più il gioco, tu abbi più potere, tu abbia più David Bowie, un artista e musicista fantastico. Secondo te, quanto è importante l'influenza di diverse arti e diverse lingue nella creazione di un videogame? Puoi raccontarci qualcosa sulle esperienze di lavoro con David Bowie in *The Nomad Soul*?

Si lavorare con Bowie è stato davvero molto emozionante e di ispirazione, come potrai immaginare. È stato anche incredibilmente facile. A volte le persone possono perdersi. Oh, queste rockstar, è difficile lavorare con loro, vogliono sempre ammirare tutti e vogliono cambiare il gioco, ma questo non è successo. Bowie è stato davvero collaborativo, di supporto, molto curioso. Voleva capire e voleva contribuire, ma molto rispettosamente ha anche compiuto, in fondo, le sue attività di un lavoro tutto un po' più serio per questioni di marketing. Non si trattava di avere il suo nome nei titoli di coda del gioco, ora più un "Guarda, rispettiamo i tuoi talenti e saremo molto felici se potessi dare il tuo contributo a questa nostra nuova esperienza", e così è stato. Dal principio penso che sia stato anche per questo che è un interessato al progetto. Non era una questione di soldi o altro, perché ha detto di sì ancora prima di discutere dell'aspetto finanziario. Quindi davvero si trattava di condividere un'esperienza entusiasmante insieme a noi, ed è stato qualcosa che non aveva mai fatto, era la prima volta che lavorava su un progetto interattivo. Era molto attratto da fare qualcosa di diverso, quindi è stata un'esperienza fantastica, e così le potrei dire di continuare. Penso sia molto interessato a creare dei ponti tra diversi tipi di arte e artisti e penso che i videogiochi siano il posto giusto per farlo perché usiamo la cinematografia, la musica, la recitazione, la scrittura, i linguaggi, i reverse engineering di rete e ovviamente anche la grafica e le arti visive. Di conseguenza è il luogo naturale di incontro di arti diverse e di riunire persone con profili diversi su una set e collaborare con designer famosi, compositori, attori e in passato musicisti. È sempre stata un'esperienza fantastica a volte fare ancora di più, riunire le persone e contribuire a creare qualcosa tutti insieme.

Ha trovato molto interessante quella che hai appena detto sulla tua collaborazione con Bowie e il fatto che lui era entusiasta di farlo. Perché non è una questione di marketing, è su un livello creativo. Questo è solo un esempio, quello che ha fatto in loco, quando ha creato i c.d. Guida gothic a per autostoppisti, quando Steve Mercurio ha lavorato al fianco di Douglas Adams, autore originale. Puoi capire come sia diverso, comparandolo ad esempio a quando acquisti solo una licenza.

Assolutamente, la una grande differenza è non solo per il gioco finale, ma anche per il rapporto con l'artista. Si tratta di un'esperienza differente rispetto al dire semplicemente: "Ohi, questo vuol dire e per il mio franchise?" è un rapporto diverso.

Parlando di giochi narrativi, quali sono le difficoltà più grandi per l'autore e lo sviluppatore, quando deve sviluppare una storia non lineare?

Penso che abbiano una natura simile, ma differente. Anche gli script lineari sono in due dimensioni: tempo e spazio. Invece, i giochi a storie interattive sono scritti attraverso tre dimensioni: tempo, spazio e possibilità. Si tratta in effetti di livelli esponenziali di difficoltà, non si aggiunge semplicemente una dimensione, è tutto molto più complesso. Se scrivi uno script lineare, immagini una storia, la storia che scriverai. Magari come scrittore esplori vari possibilità differenti di che cosa potrebbe accadere, ma come scrittore lineare scegli di sempre una versione che sarà quella che le persone sulla linea vedranno realizzata. Quando sei uno scrittore di storie interattive, svolgi l'intenso lavoro di cercare di immaginare qualsiasi cosa che potrebbe accadere in una situazione data ma, invece di scegliere una, implementerai tutte le versioni che hai in mente e lascerai che sia il giocatore a raccontare la propria storia. Questo è ciò che mi affascina di questo medium, non si tratta di scrivere la propria prospettiva della storia, ma di scrivere una storia con milioni di persone che la giocheranno e la porteranno a termine. In qualche modo la scriviamo insieme. Io definisco una scelta, una epopea narrativa, ma loro decidono quale avventura vogliono percorrere in questo spazio narrativo, quindi una storia, la storia finale, è quella che poi creiamo insieme.

Intendi dire che, in qualche modo, i giocatori che giocano ai tuoi giochi sono non voglio dire "coautori" ma partecipano attivamente al processo creativo?

In realtà, penso che si possano definire coautori. Scriviamo la storia insieme, perché effettivamente queste storie sono il risultato delle loro scelte, basate sui loro valori e la loro emozione e intenzioni, quindi, credo che sia qualcosa che si scrive insieme.

Interessante. Non so se te lo ricordi, ormai è deceduto, ma c'era un famoso critico cinematografico americano, Roger Ebert, che era contro il fatto che i giochi erano considerati arte. La motivazione era proprio quella che hai detto (in vista che i giocatori sono in qualche modo coinvolti nel processo creativo, di conseguenza l'autore dei giochi non ha un controllo autoriale completo ed è per questo che, secondo Ebert, i videogiochi non possono essere considerati arte).

Sono completamente in disaccordo. Si tratta di arte che creiamo con il pubblico, invece di creare per il pubblico se capisci quello che intendo. Quando si crea un film, il pubblico è passivo, può guardare quello che hai deciso, invece, quando crei un gioco, il risultato e l'esperienza finale vengono creati insieme al pubblico. In qualche modo si tratta di un'esperienza artistica unica, dove il pubblico non è passivo, ma contribuisce a creare l'esperienza stessa. Penso che questo sia l'aspetto più affascinante di quello che stiamo facendo.

Concordo con te al 100%. Perché la maggior parte degli utenti non riesce a completare giochi narrativi? Ricordo che ne hai parlato anche in qualche conferenza forse anche in quella a Roma dove li abbiamo invitati. Affermavi che purtroppo molte persone comprano giochi e non li completano. Non pensi che, comprando un gioco, si dovrebbe avere il diritto di poter vedere tutti i contenuti, come in qualsiasi altro mezzo di comunicazione? Ad esempio, se non sono molto bravo e ho qualche difficoltà ad andare avanti?

Domanda interessante. Il fatto è che alcune persone vogliono comprare e giocare a un gioco per il gusto della sfida, che è la ragione per cui giocano ai videogiochi. Quindi, se un gioco è difficile o non vogliono investire il proprio tempo per completarlo, non saranno in grado di vedere tutto. Però, non so se davvero c'è una risposta a questa domanda. Videogiochi dovrebbero essere più facili in genere? Dovrebbero avere un easy mode? La maggior parte dei giochi attualmente lo hanno, sempre più giochi in effetti. Ma puoi osservare il successo di Dark Souls, ad esempio, o di altri giochi come questo. Alcune persone amano giochi molto difficili ed essere frustrati diventa parte del piacere che provano mentre giocano. Mentre ad altri non piace ma, magari, ci sono giochi per tutti...

Non pensi che sia un po' ingiusto, ad esempio, comprare Dark Souls perché mi piace la sfida e voglio giocare a un gioco veramente difficile, ma ho comunque un'opzione dentro al gioco che mi permette di completarlo anche se non sono abbastanza bravo, eppure, non dovrebbe rovinare nessuna esperienza per le altre persone, perché non sono obbligate a premere quel pulsante.

È vero. Non ho un'opinione forte al riguardo, perché penso che le persone che comprano Sekiro vogliono giocare per provare un'esperienza di gioco con sfide piene di difficoltà. Se fornisce una modalità più facile, alcuni la useranno per completare il gioco essendo invincibili, non vulnerabili, facendo qualsiasi cosa. Questo però abbassa il valore del gioco per le persone che ottengono per guadagnarsi le competenze per arrivare a completare il gioco stesso. È una situazione complessa. Capisco qual è il punto dietro a tutto ciò perché è vero, tassi di completamento nel settore sono circa del 20% o meno. Alcune persone comprano un gioco e ne vedono la fine, ma sono pochi. Nei giochi narrativi come quelli che sviluppiamo con Quantic Dream c'è un tasso del 75%, che è più elevato e vorremmo che arrivasse a 100, ma ci sono sempre persone che perdono interesse o si buttano su un gioco appena uscito: la tua domanda è collegata anche a un'altra "I videogiochi sono troppo lunghi?" perché ci sono giochi che durano 80 ore, abbiamo effettivamente 80 ore da passare su un'esperienza interattiva? Per alcune persone la risposta è sì ed è il motivo per cui comprano il gioco. Perché avranno di più in cambio dei loro soldi, per altre persone è una cosa frustrante perché il gioco diventa così veloce ed enorme, che non ne vedranno mai la fine. Diventa una frustrazione. Penso che giochi con sfide e sfide diverse in base alle persone, siano una buona cosa. Ma non ho un'opinione così decisa al riguardo.

Spostando l'attenzione su Fahrenheit, credo che tu abbia portato innovazioni fantastiche all'interno del percorso classico delle avventure grafiche per quanto riguarda gameplay, la direzione e lo storytelling. Tutto hanno amato quei giochi in merito all'innovazione, per sé che l'industria del videogiochi sia aperta nei suoi confronti? Oppure risulta difficile proporre qualcosa di diverso, qualcosa di nuovo all'interno di qualcosa che deve rispettare una certa struttura di un certo tipo?

Durante il corso della mia carriera non ho mai avuto problemi con un editore sul fatto che mi impedisse di fare qualcosa. Ho sempre avuto molto libertà con tutti, sia domanda e più volte alla stampa e ai giocatori, perché per certe cose sono disponibile e aperto nei confronti dell'innovazione, per altre sono molto più verso il compromesso e spesso mi non qualcosa noto, visto o romanzato, la navigazione, ecc. È molto difficile far loro cambiare opinione quando si tratta di nuove idee e meccaniche, e se funziona lo accettano, ma abbiamo provato molte cose diverse. Forse non erano innovazioni interessanti, ma per Heavy Rain abbiamo inserito modalità differenti per far muovere i personaggi usando mini invece di joystick. Abbiamo anche sempre usato joystick analogici per realizzare delle azioni invece di premere. Questo non ha impedito ai giochi di essere successi commerciali, allo stesso tempo c'erano cose per cui era difficile convincere le persone a cambiare le proprie abitudini, ma direi che in generale l'innovazione è ben accolta, forse più dai giocatori che dalla stampa, che a volte è conservatrice. Invece i gamer vogliono cose nuove.

Come sei da circa 10 anni insegnando all'università e Heavy Rain è importante all'interno del mio programma, dico sempre agli studenti che è una pietra miliare nell'evoluzione delle avventure grafiche. È stata la prima volta secondo me in cui l'autore ha avuto il coraggio di mettere la storia e i personaggi al centro del palco, abbandonando gameplay tradizionali basati sugli enigmi. Hai dato il via a qualcosa di nuovo, se ti osservano titoli Telltale come The Walking Dead o Until Dawn, sono giochi che secondo me non esisterebbero senza Heavy Rain, il primo di questo genere. Puoi dirmi qualcosa su come sei arrivato a questa idea rivoluzionaria? È stato difficile capire che il gioco poteva bastare ad essere estremamente popolare anche senza gameplay tradizionali?

In realtà questo processo è iniziato non Fahrenheit, è stato il primo dove abbiamo pensato: "Va bene, vogliamo creare un gioco dove la storia non è solo di sfondo o enigmi e altre meccaniche, ma che sia l'essenza dell'esperienza". Ricordo quando ho proposto Fahrenheit agli editori: raccontavo loro la storia e lo apprezzavano, quindi iniziarono a dire: "Va bene, ma cosa c'è nel gioco?" e rispondeva: "Compila delle scelte come Roleplayer, sei effettivamente nei panni dei personaggi? e questa è il gioco, non lo vedi dimostrando sempre? Sono delle armi?". "No, non hai armi a disposizione". "Sì, guidano delle macchine?". "No, non guidi nessuna macchina". "Ma hai degli enigmi da risolvere?". "No, nessun enigma". "Ma c'è un inventario, senza?". "No". — loro esclamavano: "Allora non è un gioco". E io pensavo che si era un gioco, un gioco, però che non era basato sulle meccaniche classiche che si trovavano nei giochi. Io ero un po' annoiato a quel tempo dei classici giochi di avventura, perché sentivo sempre che di base erano solo dei videogiochi basati su enigmi, dove dovevi usare l'oggetto giusto, andare nel posto giusto per andare avanti con la storia. La storia in qualche modo era solo una facciata, non era il cuore e l'essenza dell'esperienza e ho sempre voluto creare un'esperienza effettivamente basata sulla storia dei personaggi. Così abbiamo sperimentato con Fahrenheit e Heavy Rain è stata una versione più completa di queste idee.

C'è voluto del tempo a stare una sfida perché abbiamo passato molto tempo a spiegare l'esperienza e nessuno sembrava capire, ma avevamo davvero bisogno di una scena che fosse giocabile, comprensibile da parte delle persone, perché l'esperienza era molto diversa da ciò a cui erano abituati. Risultava molto astratta e la domanda era sempre "Ma cosa dovresti fare in questo tipo di esperienza?" È davvero un gioco? Sono scene tagliate" e quindi rispondevo "No, nessuna scena tagliata: si deve sempre essere puri". E è voluto del tempo, ma, dopo aver pubblicato la prima demo, tutti hanno immediatamente compreso: il gioco è diventato un successo commerciale anche se diverso e persone lo hanno capito e lo hanno amato molto in fretta, il che penso sia stato un segno positivo per le idee in cui credevo.

Se pensi al passato, ad esempio ai tempi d'oro dell'avventura, prima con l'avventura testuale, quindi Infocom poi Sierra e LucasArts. C'erano molti giochi che erano commedia. Invece oggi è molto difficile produrli: pensa che anche nella sua esperienza personale, quando hai creato una demo tecnica basata su Kara, sia stata un enorme successo, sono un fan, o sai quindi non è una critica, ma le persone erano comunque meno entusiaste quando hai creato l'altra demo basata su una situazione comica. Perché è così difficile, oggi, fare commedia nei giochi?

Per diverse ragioni. La demo di The Dark Sorcerer è stata molto divertente da creare e svariate persone ne sono state entusiaste, ma allo stesso tempo ci sono state critiche riguardo al cliché classico dei videogiochi e dello stregone che fa magia oscura. Lo stavamo sostanzialmente capovolgendo e alcune persone hanno rotto l'umorismo, mentre altre non lo hanno fatto. Ma è stato comunque abbastanza popolare, non come Kara, sono d'accordo, ma credo che l'umorismo sia qualcosa di difficile perché non è così frequente nei giochi. Concordo sul fatto che in passato c'erano più giochi di questo genere, ma è anche difficile trovare un tipo di umorismo che funzioni in tutti i paesi e culture. L'umorismo è una questione culturale: quello che fa ridere un giapponese è probabilmente diverso da quello che può far ridere un italiano o un americano. Essere divertente è una cosa tipica e pochi giochi hanno avuto successo in questo. Penso che Monkey Island sia stato un gioco divertente perché a volte era assurdo. A me piace l'umorismo, ma è molto difficile da realizzare. Capisco bene che i generi nell'ambito dei videogiochi sono un po' limitati in qualche modo, perché di il fantasy l'horror l'azione, ma sono sempre generi definiti ed è difficile creare qualcosa che sia diverso e l'umorismo è parte di questa equazione.

Ma concordi sul fatto che ci stiamo perdendo qualcosa? Se nei videogiochi non abbiamo un genere così vasto che però è presente negli altri media?

Sì, è vero, ma allo stesso tempo quale pensi che sia stato il successo cinematografico comico più recente, a livello internazionale? Qual è stata l'ultima commedia che ti viene in mente? Io non lo so.

Non è facile come menzionare i supereroi, gli horror o i fantasy, hai ragione.

Sì, è vero, ma allo stesso tempo quale pensi che sia stato il successo cinematografico comico più recente, a livello internazionale? Qual è stata l'ultima commedia che ti viene in mente? Io non lo so.

Sl, è una trilogia, sono tre film

Esatto. Il primo è stato molto divertente, gli altri meno. Quello è il successo più recente che mi viene in mente come commedia. Non è un problema solo per i videogiochi, penso che in generale sia difficile trovare qualcosa che possa far ridere tutti. In tutto il mondo, è una questione culturale.

Spostandoci dalla commedia al romanticismo, l'amore e il sesso.

Scusa un'ultima cosa. Penso che un'altra cosa difficile quando si tratta di commedie è che nei giochi c'è sempre stato molto violenza e interazioni fisiche. Devi saltare, correre, compiere azioni, e non è facile trovare qualcosa di divertente che sia compatibile. È più facile creare qualcosa dove devi uccidere qualcuno, distruggere qualcosa o saltare su qualcosa, mentre nelle commedie si ha invece a che fare con qualcosa di più sottile che riguarda il linguaggio del corpo, ma anche la lingua stessa, dialoghi e dialoghi nei videogiochi sono un incubo.

Hai ragione, ma il tuo modello, che hai usato ad esempio in Heavy Rain o Detroit, funzionerebbe probabilmente allo stesso modo per una commedia, sarebbe fantastico come grandi classici.

Concordo che il formato che abbiamo creato per Heavy Rain ci abbia permesso di raccontare qualsiasi tipo di storia, perché si incentra tutto sulla scrittura, ma siamo riusciti a trovare un'interfaccia dove puoi decidere cosa vuoi fare, come vuoi muoverti, come gestire il tuo ruolo, quindi è molto flessibile.

Una situazione divertente che ti fa ridere può essere gestita come un evento breve, come quando ricordi un serial killer, non c'è niente di diverso.

Vero, magari creeremo una commedia, come prossima frontiera.

Tornando al romanticismo, l'amore e il sesso sono sempre stati un problema, perché sembra che l'industria dei videogiochi non sia spaventata dalla violenza, inserendola nei giochi, ma ci sono molte restrizioni e cautele quando si parla di amore e sesso. Una volta, a un Salone del libro in Italia, uno scrittore famoso per i suoi romanzi erotici mi disse una cosa, in un'intervista. Era anche uno gamer e le chiesi perché di solito non troviamo amore o sesso nei giochi. Mi ha risposto in un modo molto interessante: "Secondo me la violenza non è veramente spaventosa per l'editore, ma il sesso sì". Secondo lei il sesso è qualcosa di codico che porta ad anarchia e libertà, mentre con la dalla violenza sappiamo cosa aspettarci. Questo era la sua opinione. Secondo te, perché è così difficile trovare amore e sesso nei videogiochi rispetto agli altri media, anche se i giochi contengono violenza di qualsiasi tipo?

Domanda interessante. Quando pensi a Detroit, cosa ti dice? Dice che non importa chi tu sia, quale sia il colore della tua pelle, in che cosa credi, quali siano le tue origini, la tua religione: dovresti essere rispettato per quello che sei. Quindi non credo che questo sia un messaggio particolarmente fastidioso o politico, penso sia solo molto corretto.

Non è affatto fastidioso, ma allo stesso tempo è molto politico perché stiamo parlando di uguaglianza e questi sono i valori alla base della sinistra.

Non lo so, tendo a pensare che le persone dovrebbero essere rispettate per quello che sono e che tutti meritano rispetto. Non importa quale sia il colore della tua pelle, quello che importa è che tu sei un essere umano e tutti lo stiamo, quindi.

Sì, ma il suprematista bianco non amerebbe questo messaggio, ad esempio.

È vero e penso sia una cosa positiva. Sono valori umani, riguardano l'empatia, il rispetto del diritto di essere diversi e non possiamo considerarlo un messaggio politico, ma solo un messaggio umanitario. Con il mio team, abbiamo letto molti saggi di filosofia, ci siamo interessati a inserire alcuni messaggi forti in cui credere e speriamo che questi valori siano ampiamente condivisi. Però, capisco la tua domanda e hai ragione: nessuno nel settore vuole entrare dentro alla politica a qualsiasi costo, perché diventa difficile parlare di qualcosa. Avrai parte dei giocatori che apprezzeranno il tuo messaggio e un'altra parte che lo odieranno. A quel punto, divideresti la tua audience ed è molto interessante vedere come, in questo periodo, molti giochi con personaggi gay, ad esempio, siano fastidiosi per alcune persone, sebbene io credo che non dovrebbero esserlo.

Nell'industria cinematografica non è così, perché ad esempio Michael Moore non ha paura di girare dei film che sono un manifesto politico o Clint Eastwood non ha paura di affermare che vota per i repubblicani.

Questo è vero, ma i film hanno iniziato tutto ciò da molto tempo. Anche Metropolis era in qualche modo politica, all'epoca, e si parla di molto tempo fa, mentre i videogiochi sono una forma d'arte brida, perché affermiamo che sono un gioco e una forma d'arte, un tipo di intrattenimento. Se pensiamo all'intrattenimento o di un giocattolo, allora non dovrebbe riguardare la politica. Un gioco lo crei per i bambini e la politica non è necessaria, ma se invece affermi che è una forma d'arte, e il cinema ha considerato se stesso come una forma d'arte che poteva parlare di qualsiasi cosa molto tempo fa, i videogiochi sono qualcosa che arriva adesso. Credo che la vera domanda sia se sono dei giochi o una forma d'arte, ma anche arte o un prodotto commerciale. Se sono un prodotto commerciale, non è possibile alienare alcuni dei tuoi clienti, giusto? Non puoi affermare "io sono questo" sapendo che alcune persone lo odieranno e non compreranno il tuo prodotto, perché hai rivendicato quell'idea o opinione. Quindi, se sono un prodotto, la politica non è necessaria, se sono una forma d'arte, allora è presente un messaggio che l'autore vuole rivendicare e questa è una sua responsabilità. Penso che siamo in una via di mezzo e la maggior parte dei videogiochi sono dei prodotti.

Non pensi che l'attimo rifletta la tua visione postica dello scordato e del mondo? Innanzi queste sed mi ho sciolto due volte una da te, poi si è e altre come quella venuta e ho quella quasi espressivo ed è un modo non una volta che il pensiero ha ho si è per un altro modo più bello. Questi per una nuova e le parole del pensiero e la natura mostrano per tuo gli occhi e gli occhi sono certo che tu la preferisci.

e da noi è stato per due ore. Il nostro è un
 partito del suo partito.

[illegible]

Le tre stoffe preziose per quanto è gratis. Allo stesso modo, nel fusto

[illegible]

io t'ho fatto di una domanda quando ho incontrato dopo l'uscita del gioco, quindi io l'ho notato!

Si sono da notargli leoni. Ho mai messo in dubbio, ma mi sono sempre chiesto se le altre persone abbiano mai finito il gioco?

L'INGANNO DELL'UOMO VITRUVIANO E LE ANTICHE REGOLE DELLA DIVINA PROPORZIONE.

Di Roberto Concas

Serendipity, è il termine che viene impiegato proprio per definire una scoperta importante ma casuale, come avvenne di questa città che da una dozzina di millenni ha dato natali, dimoraviamente e attività verso il bisogno dell'uomo vitruviano di aiutarci da vicini, poi poi approdato nelle architetture e soprattutto regole della Divina Proporzionalità, un'idea con il Dignità della Santissima Trinità. La prima parte di questo lavoro si è già vista in una pubblicazione del volume di Roberto Concas "L'inganno dell'uomo vitruviano: l'algoritmo della Divina Proporzionalità" (Garzanti Editore, Firenze 2021).

La ricerca di ricerca che può essere descritto come accade in nella "Doctrina Ignorantia", una definizione che trova radici in Platone, impiegata da San Agostino, San Bernardino e infine elaborata da Niccolò Casanova² che spiega come l'uomo sta governando perché non può conoscere altro che, da tempo, tempo, e di più perché è consapevole della sua esistenza alla conoscenza di Dio.

In tal senso, prosegue Casanova, non potendo conoscere Dio, all'uomo è concesso di formulare solo congetture:

PRIMA CONGETTURA

Tutte le opere d'arte e architettoniche, realizzate tra il IV e il XVIII presentano lo stesso algoritmo compositivo della Divina Proporzionalità, un'unica cosa con la Santissima Trinità.

SECONDA CONGETTURA

Tutte le opere d'arte e architettoniche hanno un codice di scrittura segreto, unguano e non modificabile e interpretabile, non proprio algoritmico.

Ma, andiamo con ordine partendo dai primissimi interroganti che hanno mosso la ricerca durante più di trent'anni.

Le domande erano:

Perché i retable rinascimentali hanno questa forma singolare, con una tavola centrale più grande di quelle laterali?

Perché si sviluppano su più ordini con uno schema identico per tutte le opere?

La risposta che si cercavano allora erano le opere seguivano regole di ordine compositivo tra tavole laterali e Tavola Centrale, e lasciare domande rimaste invariate, era questo come avviene.

Da una domanda si arriva a migliaia, una ricerca che mirava a dare risposte, non solo più numerose, ma possibilmente con provevalenti sistemi della misura, delle formule geometriche e nella conclusione: *conoscendo un problema*³.

Le quadri di rinascimento, rinascimento, rinascimento e generazione era di conventi, alla Sardegna, in un'area che tra il 1534 e il 1535, nasceva sotto il governo del Regno della Corona d'Aragona, un territorio, compreso tra suo alla volta Napoli, la Sicilia e la nuova Sardegna, la nuova Castiglia, Majorca, Valencia.

Perché, tutto avveniva nel momento più attento dei retable, persone custodite presso la Pinacoteca nazionale di Cagliari, una collezione espositiva delle opere presenti in Sardegna e frutto spesso, della presenza di artisti italiani importanti nell'isola.

La ricerca, si dunque, prese avvio con la musealizzazione delle opere, con l'impaginazione su delle forme che nelle distanze sono generali, tavole laterali, in sede di allungamento, oppure nei restanti dove in alcuni retable erano state eliminate le cornici periferiche.

Dopo anni di ricerca, un primo algoritmo si delineò in modo inconfondibile una sequenza di operazioni aritmetiche che hanno come codice architettonico numero aureo e irrazionale, ϕ , che, come scrive Mario Lino⁴ rimane misterioso da più di tremila anni.

Con l'algoritmo è stato possibile ritrovare, in un campione di

1 La prima parte di questo lungo studio ha visto luce nella pubblicazione del volume di Roberto Concas "L'inganno dell'uomo vitruviano: l'algoritmo della Divina Proporzionalità" (Garzanti Editore, Firenze 2021).

2 Niccolò Casanova, in il la storia ignoranza di Niccolò Casanova, sulla specie educata, della Firenze 2018.

3 Cfr. "L'inganno dell'uomo vitruviano" che può essere interpretato come la storia di Casanova e Casanova, Firenze 1998.

cinquanta retaboli, le dimensioni in base delle tavole che compongono lo scomparto centrale e due laterali, destro e sinistro, sorrette da una predella e organizzate su ordini sovrapposti. Lo schema successivo riassume la procedura dell'algoritmo, mostrando la base (D), le due tavole laterali (S) la tavola centrale (P) e il rettangolo più stretto che segna il "cuore" del racconto (F).

P	D · P · P = F	P
BASE D:21,518 = 5	BASE D · S · S = 7	BASE D:21,1616 = 9

MISURA DELLA BASE (D)

I li identificativi segnati si sono manifestati nelle opere con una leggibilità accessibile⁴ con le figure e le forme disposte in prossimità delle linee costruttive degli algoritmi, seguendo il sistema compositivo della scrittura occidentale, indirizzando lo spettatore in tal modo lungo la scena. Si tratta di spazi fissi, come nell'esempio di un trittico diviso dalle cornici, oppure "virtuali" invisibili e non interpretabili come tali se non con l'individuazione di un codice originario non modificabile⁵ che mostra la nativa, leggibile e ripetibile scrittura artistica espressa nella matematica diagrammatica⁷.

In pratica è possibile parlare di una scrittura segnata con la quale si definiscono gli spazi della rappresentazione, si generano le geometrie delle forme e la gerarchia dei contenuti con un algoritmo espresso nelle formule prima indicate.

Confermata matematicamente l'esistenza dell'algoritmo che ordina la scrittura artistica compositiva, per puro caso, tra le centinaia di opere esaminate, appare anche il notissimo disegno dell'uomo vitruviano di Leonardo da Vinci.

L'attenzione è ricaduta sulla "scala di misura" disegnata da Leonardo ai piedi dell'uomo vitruviano, una linea suddivisa da tacche che, ad un primo esame, sembra riproporre lo schema dell'algoritmo, con due segmenti laterali identici e più piccoli di quello centrale.

Questa linea, accuratamente studiata e millimetricamente definita da Leonardo, sembrava riprendere lo schema dell'algoritmo prima descritto.

Applicato l'algoritmo alla misura del segmento il risultato è stato negativo, per questo il disegno, più noto al mondo, di Leonardo viene abbandonato, con un certo comprensibile sollievo. Tuttavia, il richiamo semantico di quella scala metrica rimaneva talmente forte che, dopo altri tentativi falliti, finalmente si apre alla soluzione con l'utilizzo di una sorta di "incognita" che conferma l'impiego, anche di Leonardo, dello stesso algoritmo. Risolto questo iniziale enigma, il disegno si apre ad una sequenza, ininterminabile, di altre soluzioni interpretate seguendo la mappa mentale, organizzata da Leonardo, che obbliga a mettere in costante relazione, avvenimenti, concetto filosofico, regole matematiche, dibattito umanistico, enunciati euclidei, piragonei, visioni piane, pirametriche, prismatiche, lungo il percorso della creatività.



4 D. Martin, *Una la sezione aurea. Storia di un numero e di un mistero che dura da tremila anni*, Rizzoli, 2017.

5 Per l'osservazione servono comunque le disuguaglianze combinatorie che consentono di trovare soluzioni nel sistema. L'analisi costruttiva delle figure, il sistema gerarchico delle piazze, delle forme delle camere, degli spazi della rappresentazione nel suo insieme.

6 V. Zucchi, *Il trattato di architettura di Leon Battista Alberti*, pp. 14-15.

7

Il tutto è ragionevolmente matematico e diagrammatico e tutto il ragionamento ha a suo fondamento il ragionamento matematico non importa quanto semplice esso sia. Con ragionamento diagrammatico nasce un ragionamento che costruisce un diagramma secondo un preciso esperimento in termini generali. Si vuole esprimere su questi diagrammi, osservando il tutto, si osserva che l'esperimento viene svolto su un diagramma costruito secondo lo stesso procedimento di quello che si vuole realizzare. Si osserva che tutto il ragionamento è un ragionamento di non poco importanza, perché mostra che tutto il ragionamento è un ragionamento di non poco importanza. (Rico 1900, *Il calcolo combinatorio e l'intelligenza*, in C. S. Farnes, pp. 37-18, a cura di P. Leonardi e C. Farnes). Senso e sensibilità visiva e uditiva e olfattiva e gustativa e tattile, con le sue specie, sono le...



L'ALGORITMO

IL NUOVO LIBRO DI ANDREA CONCAS DEDICATO ALL'UNIVERSO NFT

CRYPTO ARTE

di Valentina Longo

UNA GUIDA APPROFONDATA PER SCOPRIRE TUTTI I SEGRETI DEL FENOMENO CHE HA RIVOLUZIONATO IL MONDO DELL'ARTE

Il libro di Andrea Concas, esperto di Arte e Blockchain, è un vero e proprio libro-guida, cui è previsto di rispondere alle numerose domande che artisti, collezionisti, antichisti e curatori si stanno ponendo da dove sia tempo, quando, l'universo Crypto.

Tutto ha inizio con il "battesimo" di Christie's, avvenuto a seguito della vendita milionaria all'asta per 30,9 milioni del primo NFT dei digital artist Beeple, da quel momento, in più, il Sistema dell'Arte e il suo Mercato hanno cominciato a interessarsi sempre più a questo mondo fatto di innovazione e tecnologia.

Nonostante ciò, quella della Crypto Arte è un fenomeno ben radicato, come la fine del 2010, quando la tecnologia Blockchain è ripreso il suo primo anno di vita, alcuni comuni artisti ne intuirono le numerose possibilità di utilizzo, non solo dal punto di vista creativo, ma anche di tutela, certificazione, tracciamento e vendita. Il 2013 è l'anno delle prime sperimentazioni, dei primi passi nel mondo degli NFT - Non-Fungible Token - che a poco a poco diventano la soluzione ideale per garantire il possesso dell'opera, l'autenticità e la verificabilità, fino ad arrivare ai giorni nostri, dove la curiosità e l'interesse per le community crypto-artiste sono presto il sopravvento. Andrea Concas dichiara che

“ Per molto si parla di una bolla, una molla passeggera, per altri il futuro, ma è certo che quanto accaduto fino ad oggi con gli NFT, non ha nulla a che vedere con le dinamiche del mondo dell'arte tradizionale, bensì è profondamente legata a quelle della community crypto ”







È indubbio che stiamo vivendo un tipo contestato, una vita e propria rivalutazione artistica che coinvolge non solo una nicchia di mercato dedicata ai appassionati e programmatori di web, ma che si estende anche al mondo "fisico" e tradizionale dell'arte. Dal 2016 Andrea Corais si occupa di queste tematiche come autore, divulgatore e fondatore della startup Art Rights, piattaforma di promozione e certificazione delle opere firmata su carta, blockchain e professionisti con l'archivio della Blockchain.

La sua visione dell'arte 4.0 si collega a nuovi usi il fisico e digitale, il cosiddetto "Phygital" un punto che ci aiuta a capire online e offline, e considerato il futuro della nostra società e della stessa natura dell'arte.

Per fare chiarezza su ciò che è successo nell'ultimo anno e

su quelle che probabilmente dovrà ancora accadere, l'autore ha creato una guida disorientata e completa intitolata *Crypto Art: Tutto quello che devi sapere sugli NFT*. Blockchain e Arte Digitale, pubblicata da Edizioni Piemme in formato eBook. Il libro non è ancora una guida della Crypto Art e ci offre una spaccatina appena minima dei termini tecnici come Blockchain o NFT, prende in analisi e risponde con un linguaggio immediato e puntuale a numerose domande sperabili come:

Che differenza c'è tra Arte Digitale e Crypto Art?

Come si creano le opere digitali?

Come si vendono e si acquistano gli NFT?

Che sono i protagonisti della Comunità Crypto?

Di tanto in tanto questa pubblicazione Corais svela le dinamiche

che regolano il nuovo mercato, le opportunità e gli ostacoli da superare. Interessanti sono i capitoli dedicati alla valutazione e curatela degli NFT e alle piattaforme social blockchain utilizzate da Crypto Artists e collezionisti - come Discord, Instagram, Twitter e Cex - per confrontarsi e scambiarsi: "Essere parte attiva della community crypto è cruciale per poter operare nel mercato dei NFT" afferma l'autore. Non manca anche il capitolo dedicato ai rischi e alla regolamentazione del mondo NFT: in costante evoluzione anche la tecnologia stessa. Inoltre, la guida è arricchita da ideali contenuti già #ArtComicsTALKS testimonianze di grandi professionisti, artisti e collezionisti del mondo dell'Arte e Crypto. "Oggi posso dire il privilegio di confrontarsi con i più grandi professionisti di questo mondo,

e con le vulcanizzate ArtComicsTALKS racconta il loro percorso, la loro professione, ma soprattutto condivide con loro la forte e schiacciata passione per l'Arte.

Quelli presenti esperti del settore, come ha fatto per i libri ProfessioneARTE e L'Arte Post Contemporanea, ho deciso di coinvolgerli anche in questa mia visita editoriale, chiedendo loro un titolo emblematico nel mondo Crypto e dell'Arte Digitale" afferma Andrea Conca.

Per questo, l'autore ha coinvolto Maria Grazia Mucci, Presidente MEET Milano, i crypto artist Hackhaus, i collezionisti Pablo Rodriguez-Paulo e Sylvain Levy, i galleristi Johannes König e Anika Meier e molti altri. Numerose e apprezzate voci con un unico obiettivo: lasciare che l'Arte si evolva, si costruisca, alla ricerca della sua nuova identità.

VETAINA TESI

"virtuale e realtà virtuale appartengono a quelle espressioni che continuano a creare malintesi di ogni genere"

di Aldo Donando





Ritrovare se stessi nel proprio io non è cosa da tutti. specialmente in un mondo che non permette di rimanere soli con sé stessi.

di Aurora Benzi

Viviamo in un'epoca in cui la tecnologia avanza a ritmo frenetico. Durante il corso della giornata ci troviamo ad evadere dalla routine quotidiana tuffandoci continuamente in uno schizofrenico lunare, ad un palmo dal nostro naso, in cerca di pseudo rapporti di amicizia, credendo di avere così rapporti veri e più intensi, ma che in realtà non sono altro che rapporti asettici. In molti sono alla ricerca di alternative che durante i fine settimana o comunque

il tempo libero, li portino in luoghi incontaminati, dove le persone sono ancora semplici, dove si possa trovare, oltre che la buona aria di collina, sapori veri e genuini. Esiste un luogo, poco lontano da Roma, dove si entra in contatto con la forza del "tempo passato" dove le pietre trasudano il vissuto degli eventi, evocando scenari: ed emozioni chiare: la storia, le persone, il coraggio e l'amore per una scelta di vita che porta la Vita.



Il silenzio è una grande ricchezza. È una ricchezza che non si può comprare, ma che si può coltivare. È una ricchezza che si può coltivare in ogni momento della giornata, in ogni luogo, in ogni situazione. È una ricchezza che si può coltivare in ogni momento della giornata, in ogni luogo, in ogni situazione. È una ricchezza che si può coltivare in ogni momento della giornata, in ogni luogo, in ogni situazione.



È qui che entra in gioco "Il sapore del Silenzio" un libro che narra la storia di una Comunità di Monache, le Clarisse Eremitiche di Santa Maria della Provvidenza in Fara in Sabina, che seguono ancora il codice e la fermezza dei voti che hanno pronunciato al momento della loro consacrazione.

Il "Sapore del silenzio" non nasce solo come progetto personale di tesi, ma come libro conoscitivo di una realtà che altrimenti morirebbe nel tempo.

Le radici della loro storia affondano nel lontano 1600 con la veneranda Francesca Farnese. Suo fu il progetto di fondare, nella Valle Rerina, 5 Monasteri per onorare le piaghe di Gesù Crocifisso. I primi 4 dedicati alle quattro piaghe, quelle delle mani e dei piedi, furono realizzati da lei personalmente.

Il quinto, che avrebbe dovuto essere il più mortificante e distaccato dal mondo, nacque con lo scopo di consolare il cuore di Gesù ed onorare la ferita del suo costato tramite la penitenza, l'isolamento e la preghiera; esso fu realizzato dopo la sua morte dal Cardinale Francesco Barberini suo confessore. Le uniche a conoscere la storia del Monastero sono le Monache stesse, le quali accolgono tutti offrendo ristoro e visite guidate in questo luogo circondato di silenzio.

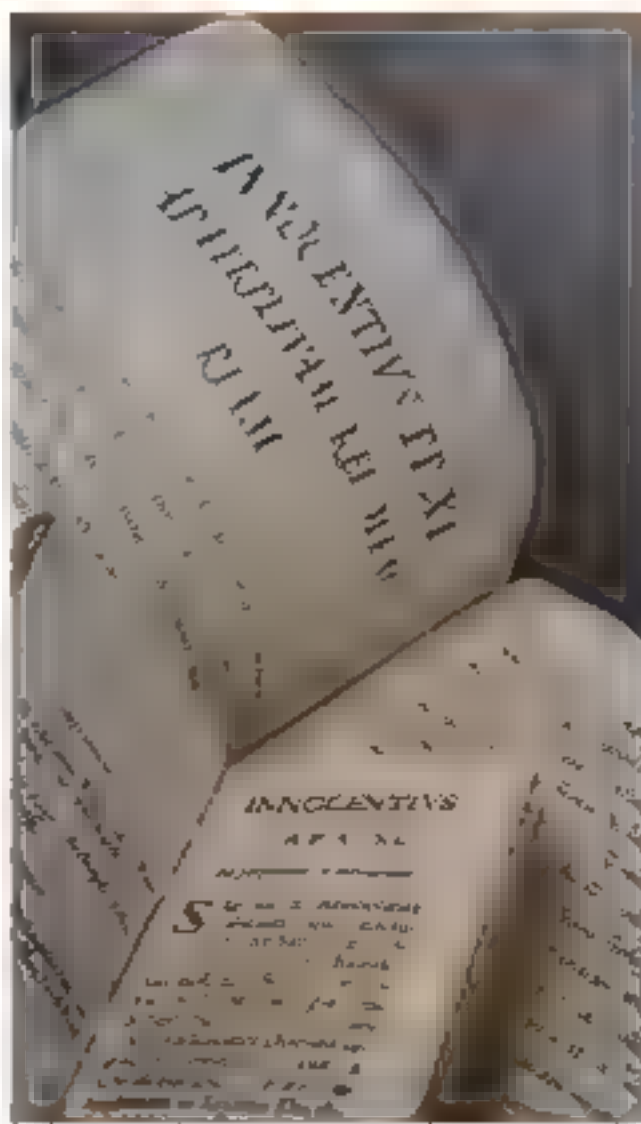
La struttura imponente ospita più di 5 Monache, ognuna con il proprio compito ed il proprio talento: c'è chi lavora il legno, chi offre il proprio servizio all'ascolto del prossimo, chi è abile nei lavori manuali; e ancora chi cura l'orto, le api e chi si prodiga per far conoscere il Monastero ai pellegrini attraverso le visite guidate. Madre Beatrice Muretta, che era stata eletta da pochi mesi Abbadesse del Monastero di Rieti, fu chiamata a

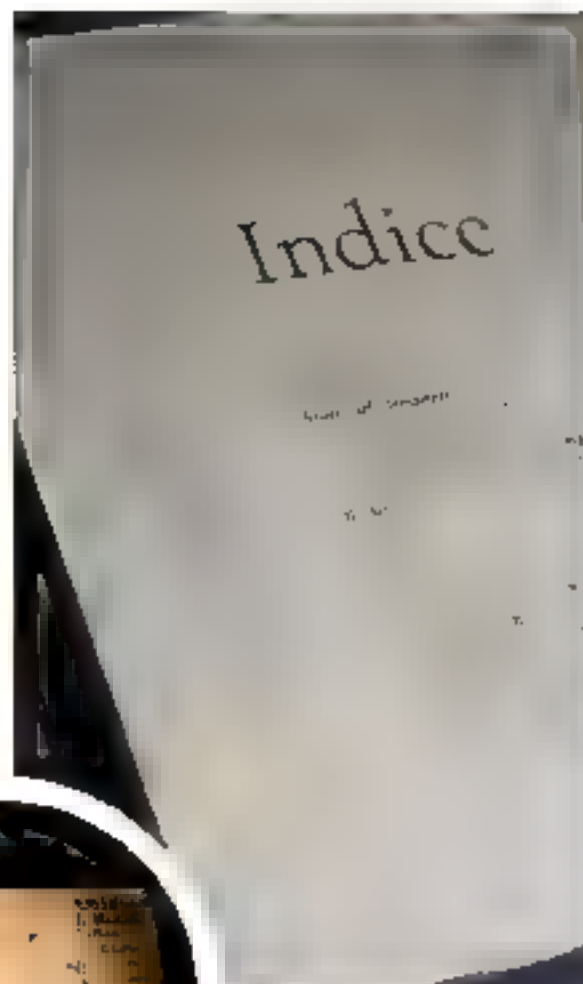
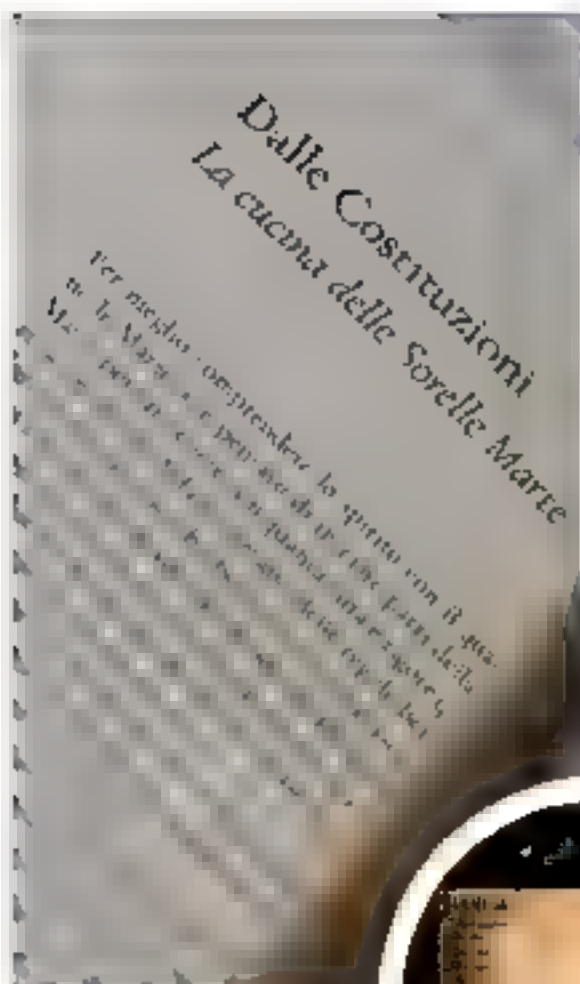
Le bombe colperono il Monastero due volte, nel mese di Aprile e nel mese di Giugno del 1944





Fara Sabina dalla Sede Apostolica nel '903 chiedendole di far rifiorire la comunità monastica e ricostruire il Monastero dopo il bombardamento della Seconda Guerra Mondiale. Laureata in architettura nel 1948 prese le redini della ristrutturazione affidandosi completamente a Dio e, seguendo a strappa che Egli tracciava ogni giorno per lei, ricostruì il monastero pezzo per pezzo dirigendo i lavori con i sandali ai piedi ed il rosario in mano. Molti furono gli anni che trascorse da comparsari, da molte dimore che le facevano grandi scotti in fattoria e a regalavano materiali di seconda scelta e con l'aiuto di numerosi benefattori che erano ormai diventati buoni amici. Così ricostruì, in più di 30 anni, le grandi mura che tutt'oggi possiamo vedere sorgere serene sulla Valle Reatina. Con la collaborazione del Comune di Fara Sabina, nel 2004 venne inaugurato il "Museo del Silenzio" dove al suo interno possiamo ammirare diversi oggetti della vita quotidiana e di preghiera appartenenti alla prima comunità Monaca, ritrovati successivamente durante la ristrutturazione. La visita inizia con una descrizione della storia dell'Ordine per poi passare all'interno del monastero antico e di seguito, nel museo per vivere una realtà interattiva. Le classi hanno fatto di questo luogo così ricco di memoria e di naturali bellezze, un centro di interesse spirituale e sociale. Nella Regola non Bollata del 1221 San Francesco vuole che chiunque giunga presso i frati, sia ricevuto con bontà. È proprio questo che si trova arrivando in questo Monastero: un'accoglienza semplice, ma che testimonia la bontà e l'evangelicità di chi lo abita. Ai gruppi si dona la possibilità di soggiornare in Monastero offrendo sale riunioni, la chiesa, il refettorio per i pasti; si ospitano anche i pellegrini in viaggio verso Assisi attraversando la Valle Santa di Rieti offrendo la possibilità di rimanere alcuni giorni in Monastero. Una sorella è sempre a disposizione per colloqui personali e si potrà condividere la preghiera liturgica con la Comunità monastica. Questo contatto arricchisce sia il pellegrino che la comunità monastica stessa.





ABOUT QUEER

DI ANDREA BOLZETTI

PROGETTO DI RICERCA SULLA RAPPRESENTAZIONE DELLA COMUNITÀ QUEER NELLA COMUNICAZIONE VISIVA E PUBBLICITARIA.

Il mio progetto di tesi ha come obiettivo l'analisi della rappresentazione della comunità queer all'interno dell'editoria, della comunicazione visiva e pubblicitaria. Ma cos'è Queer? Bisogna leggere Queer e LGBTQ+ l'uno come il sinonimo dell'altro? In che modo, si includono e si distinguono? Il termine, per chi non conoscesse la storia di questa parola, ha come primo significato quello di "strano", "eccentrico", "bizzarro" e storicamente è stato utilizzato come insulto. Il mio lavoro di tesi è in primis una ricerca sulla storia dell'editoria queer nel mondo e di come attualmente gli artisti queer si esprimono. Le prime riviste italiane e le lotte delle associazioni tramite le prime testate. A partire dagli anni Novanta il termine "queer" è stato fatto oggetto di riappropriazione e rivendicazione orgogliosa da parte della comunità LGBTQIA+. L'arte è rivoluzione, infatti da sempre è la voce della comunità. Cosa può fare un graphic designer per aiutare nell'apprendimento? Il mio lavoro di ricerca e il progetto di tesi sono la dimostrazione di come la comunicazione visiva è una soluzione interessante nell'educazione al diverso e di come l'arte può costruire dei ponti per facilitare l'apprendimento in caso di disabilità fisiche o cognitive. Sono i punti di partenza di questa tesi, che cerca di rafforzare

il concetto che "strano" è giusto, essere diversi per un creativo è un valore aggiunto. Perché è la diversità che arricchisce il mondo.

Pink Money e Rainbow Washing. La pink money e il rainbow washing hanno davvero influenzato il mercato e quindi anche la comunicazione e le arti applicate? La Pink Money è il potere di acquisto della comunità LGBTQIA+ ed è in costante crescita: nel 1998 il mercato mondiale si aggirava attorno ai 560 miliardi di dollari, nel 2015 aveva raggiunto i 917 miliardi di dollari, nei soli Stati Uniti. Per accalappiarsi questo genere di consumatori alcune aziende con il solo interesse per il mercato si "macchiano" di Rainbow Washing, ovvero si mostrano a favore della comunità o si rappresentano all'interno della pubblicità per aumentare la vendita dei propri prodotti. Questo tipo di atteggiamento viene utilizzato per diversi motivi: da un lato si abbassa la soglia di attenzione del consumatore sugli aspetti qualitativi del prodotto aumentandone al contempo le vendite grazie a questo tipo di comunicazione, che permette all'azienda di essere ben vista non solo dalla comunità queer ma anche dalla società tutta, a patto che sia effettuata in un contesto sociale in cui vi sia rispetto per la minoranza in questione.

ESS



La qualità della rappresentazione e la creazione della realtà.

Anche se si non è sempre stata così tra la fine degli anni Venti e l'inizio del Trenta, Hollywood aveva esaltato orgogliosamente la sessualità libera, l'emancipazione della donna, l'essere queer. Era il cosiddetto cinema "Pre-Code". Quel periodo che in America coincide con la prima rivoluzione sessuale e la conquista del suffragio delle donne, le cose però sono drasticamente cambiate negli anni a venire. Questo cambiamento ha avuto a che fare con il "codice Hays", un codice sulle linee guida sulla produzione di film che doveva essere rispettato da chiunque producesse dei film ad Hollywood e che vietava la "perversione sessuale". Questo "codice" diceva infatti che i personaggi queer dovevano essere mostrati come moralmente cattivi, per assicurarsi che il pubblico non iniziasse a pensare che essere gay è una cosa normale. Un personaggio "codificato" in quanto gay per esempio non sarà mai mostrato facendo coming out all'incirca del film e nessuno si riferirà mai esplicitamente a lui come 'gay'. Questo personaggio avrà piuttosto dei modi di fare (molto spesso stereotipati) che vengono associati all'essere gay. Un esempio di questo fenomeno per quanto riguarda i personaggi gay è il fatto di avere dei tratti "femboyant" come per esempio una voce acuta e un modo di muoversi "effeminato". Un elemento ricorrente e rilevante di trama per i personaggi queer, è che la loro storia spesso sono negative e che essi finiscono per essere eliminati del tutto dalla narrazione appunto perché rappresenta il cattivo della storia. Un po' di spazio e il tempo concessi ai personaggi LGBTQIA è insubordinatamente il modo in cui essi vengono percepiti. Un personaggio gay che ha solo una battuta non conta praticamente nulla come rappresentazione queer, e lo stesso cosa vale per una persona di colore e/a una persona che porta il velo e che viene mostrata solo nello sfondo della scena, mentre i personaggi in primo piano sono tutti bianchi. Bisogna ammettere che i media visivi ci insegnano il modo in cui il mondo funziona, e lì noi cerchiamo di essere parte di tutto questo. Quando non vedi persone LGBTQIA nei media, il messaggio è nel invisibile. Gli studi parlano del fenomeno "visione del mondo da telefilm" ("TV-view of the world"), inteso come il fatto che la nostra visione del mondo è basata su quello che impariamo su di esso attraverso la TV (e gli altri media). Perché a volte l'unico modo di imparare cose sulle esperienze e la vita di altre persone è attraverso i media. Fortunatamente, negli scorsi decenni, i media si sono evoluti parecchio. Spettatori e lettori possono vedere ritratti molto più sfumati e più complessi di persone LGBTQIA che promuovono la visibilità e presentano una vasta gamma di vite e situazioni queer. Comunque c'è ancora un sacco di lavoro da fare.

Foto di Andrea Bolzetti
Personaggio Aliah Bemaui
Wearing corset Zefera Makson Bemaui

REALIZZAZIONE DI UNA FAVOLA ILLUSTRATA PER BAMBINI DAI 4 AI 6 ANNI

Diversità come ricchezza: come spiegarla ai ragazzi

La diversità spiegata ai bambini o dovremmo dire la diversità spiegata dai bambini? I piccoli, fin dalla più tenera età, ci stupiscono perché sono in grado di comprendere concetti che spesso a noi grandi sfuggono. Educare i bambini a rispettare le differenze e a vederle come un valore è fondamentale, per accompagnarli nella crescita raccontando come l'inclusione, l'accettazione e il rispetto dell'altro siano i pilastri dell'esistenza. Perché quelle caratteristiche che ci rendono unici ci permettano di completarci a vicenda e di rendere il genere umano ricco e vario. Le diversità vanno comprese, accettate, rispettate, condivise. I bambini non nascono con pregiudizi che li spingono a giudicare le differenze. Loro le notano e basta. Si pongono domande, vogliono conoscere e sapere, ma lo fanno senza malizia. A differenza di noi adulti non hanno preconcetti, ma sono una tela bianca da riempire di informazioni e curiosità. Per molto tempo

libri per l'infanzia che hanno affrontato il tema della disabilità hanno avuto una caratteristica comune: hanno messo al centro della storia la bambina o il bambino con disabilità e lo hanno trasformato nel personaggio principale. Negli ultimi anni, invece, il panorama si è arricchito di libri le cui trame non parlano esplicitamente di disabilità. Non la rendono protagonista, non la evidenziano, ma la inseriscono all'interno delle

riflessioni su le diversità in senso più ampio: diversità etnica, geografica, religiosa, di genere, di abilità fisica, psichica e cognitiva. Secondo la ricerca MoDiDi condotta nel 2005, in Italia ci sono centomila minori con almeno un genitore gay, nat: all'interno di relazioni eterosessuali o vissuti sin dall'inizio con due madri o due padri. Sempre secondo l'indagine, il 17,7 per cento degli uomini e il 20,5 per cento delle donne omosessuali con più di 40 anni avrebbe dei figli. Di conseguenza, considerando tutte le fasce d'età, un omosessuale su 20 è genitore. Kofi è un libro illustrato per bambini sull'amore che va oltre il genere e il colore attraverso la storia di un piccolo giaguaro nero come il blu. "Kofi" è un libro illustrato per bambini dai 4 ai 6 anni che racconta di amore e inclusività. Mi sono chiesto, come si può rappresentare quelle famiglie non conformi alla norma ma assolutamente dignitose e meravigliose? Mi sono reso conto che molti genitori si trovano in questa posizione, perché oggi le famiglie hanno molte forme, dimensioni e colori. In un mondo in cui qualcosa di diverso dal "normale" è ancora visto come sospetto, volevo fornire alle generazioni future una narrativa diversa, che riguardi la crescita insieme, senza discriminare o lasciare indietro nessuno. Volevo dimostrare che ogni famiglia è una famiglia, indipendentemente dal colore, razza o sesso. Se credi che l'amore sia l'unica cosa di cui una famiglia ha bisogno per chiamarsi tale, questo libro è per te!





KOFI



L'APPLICAZIONE DEI LIBRI ILLUSTRATI NELL'EDUCAZIONE SESSUALE DEI BAMBINI

di Shiqi Lo



La letteratura illustrata per l'infanzia è un mezzo importante per l'educazione sessuale dei bambini. Attraverso le immagini e i testi, i bambini possono apprendere informazioni importanti sulla sessualità e sulla salute. In questo articolo, esploreremo l'applicazione dei libri illustrati nell'educazione sessuale dei bambini e discuteremo alcune strategie per utilizzarli in modo efficace.

La letteratura illustrata per l'infanzia è un mezzo importante per l'educazione sessuale dei bambini. Attraverso le immagini e i testi, i bambini possono apprendere informazioni importanti sulla sessualità e sulla salute. In questo articolo, esploreremo l'applicazione dei libri illustrati nell'educazione sessuale dei bambini e discuteremo alcune strategie per utilizzarli in modo efficace.

La letteratura illustrata per l'infanzia è un mezzo importante per l'educazione sessuale dei bambini. Attraverso le immagini e i testi, i bambini possono apprendere informazioni importanti sulla sessualità e sulla salute. In questo articolo, esploreremo l'applicazione dei libri illustrati nell'educazione sessuale dei bambini e discuteremo alcune strategie per utilizzarli in modo efficace.

La letteratura illustrata per l'infanzia è un mezzo importante per l'educazione sessuale dei bambini. Attraverso le immagini e i testi, i bambini possono apprendere informazioni importanti sulla sessualità e sulla salute. In questo articolo, esploreremo l'applicazione dei libri illustrati nell'educazione sessuale dei bambini e discuteremo alcune strategie per utilizzarli in modo efficace.

Progetto di tesi di Shiqi Lu
Graphic Designer & Illustratore
luuqiqiqiqi@163.com



Tesi



Libro illustrato



Book trailer

La parte progettuale della tesi parte dall'educazione di genere nelle tre categorie dell'educazione sessuale dei bambini (Educazione alla nascita, Educazione corporea, Educazione di genere), ho progettato un libro illustrato per esprimere la diversità di genere, aiutare i bambini a comprendere e identificare correttamente il genere e stabilire un buon concetto di genere. Lo scopo principale è quello di rompere una serie di stereotipi che definire donne e uomini. Eliminare le disuguaglianze e prevenire forme di violenza di genere. Questo libro illustrato prende le ragazze come corpo principale, con "What is a girl" come nome del libro. Sotto forma di domande, inizia a pensare a "Cosa può essere una ragazza?" e "Cosa dovrebbe essere una ragazza?" La risposta è decisa da scintille di possibilità. Per dare ai bambini un vero modello e incoraggiamento, il libro utilizza personaggi femminili realistici come prototipi e raccoglie casi femminili eccezionali in diversi campi per raccontare ai bambini le inimmensabili possibilità delle ragazze.

Ci sono quattordici personaggi tra cui scegliere, tra cui designer florale, pasticciere, ballerina, architetta, pompiere, pilota, infermiera, pittrice, pugile, pilota di rally, attrice, regina, sciatrice e scienziata. Sono ottimi rappresentanti nei rispettivi campi e possono fornire ai bambini una guida maggiore.

Nel testo, le quattordici donne eccezionali sono descritte con parole diverse. Il testo dell'intero libro illustrato è il seguente:

"La ragazza può essere forte, curiosa e vento gentile, o acciaio, fuoco e rivolta libera. Lei è dedizione disinteressata o romantica eterna. E anche forza tenace e velocità competitiva. Può essere simbolo di eleganza e bellezza, oppure espressione di dignità e potere. Può scrivere la vita con le parole o cambiare il mondo con la scienza. Ognuna di loro può essere rossa, arancione, gialla, verde, blu, viola, marrone, nera, bianca... E di ogni colore. Poiché sono complete, reali e se stesse, quindi hanno un milione di possibilità."

Sul retro del libro, c'è una frase che esprime il tema: "Fai quello che vuoi fare, diventa quello che vuoi essere. Il mondo è vario, e anche tu lo sei."

Le illustrazioni in tutto il libro utilizzano colori ad alta saturazione. I colori vivaci sono più attraenti per i bambini. La copertina disegna la forma di una ragazza in vari elementi come fiori, ballerine, guantoni da boxe, attrezzatura scientifica, libri e altri elementi in modo Negative Space, dando immaginazione alle persone. Sul retro, le 14

donne che compaiono nel libro sono riassunte in 14 elementi simbolici. Anche la pagina interna è dipinta sulla base del prototipo del personaggio, che è elegante e interessante.

Il libro illustrato include anche un manuale di introduzione al personaggio, "Girl in the world", che contiene le biografie e le foto di 14 donne, che è utile per la comprensione generale del libro illustrato.

Ho scritto "Per ogni bambino di domani" nel libro illustrato. Ha due significati, uno è per i bambini non ancora nati, sperando che abbiano un futuro della parità di genere, e il secondo è dare a noi, "i bambini più grandi" e "i bambini più piccoli" che sono già nati, pensare a cosa è una ragazza e com'è un ragazzo e spero che il futuro di noi sia uguale al genere, quindi questo libro non è solo per i bambini, ma anche un libro illustrato sull'educazione di genere per tutti le età e per tutti.

L'educazione sessuale è un'educazione che dura tutta la vita, si diffonde nel linguaggio e nel comportamento delle persone. I pensieri sbagliati e gli effetti negativi che porta ostacolano lo sviluppo pluralistico dell'intera società, facendo inadvertentemente discriminare e ferire gli altri. In realtà, è già il caso ora. Ma una buona educazione sessuale ci renderà più consapevoli e la cultura sociale sarà sviluppata meglio. Come designer, illustratori e comunicatori culturali, dovremmo fare del nostro meglio per spazzare via la nebbia del mondo e diffondere i corretti valori sociali attraverso il potere dell'arte, in modo che noi e bambini possiamo avere un futuro migliore. Al fine, di rendere tutti più coscienti e consapevoli della loro realtà interiore ed esteriore.



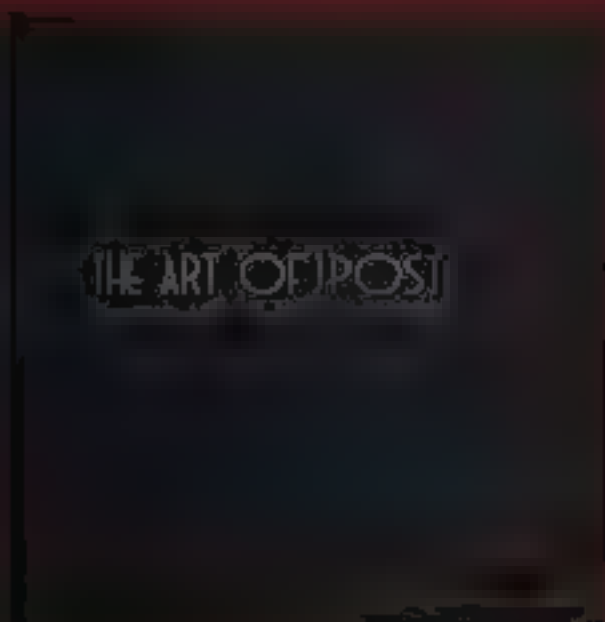
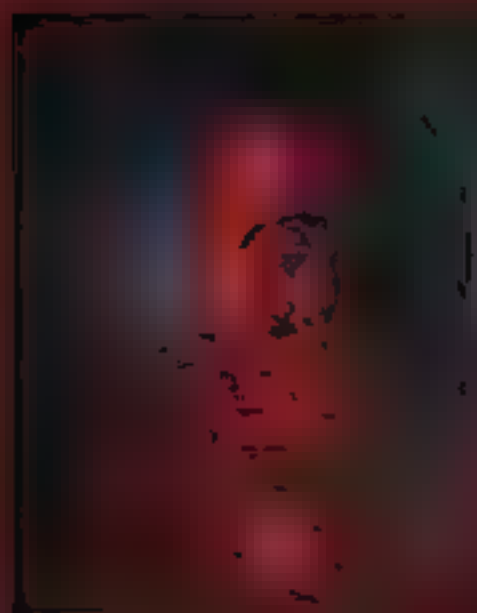
THE ART OF POST

a cura di
VITTORIA PESCATORI

Ua film, in questo produzione industriale, ha molti requisiti per essere colpevole d'arte, ma il meno importante: anche una merce a tutte delle diverse dimensioni industriali e commerciali richiede della sua produzione e del suo consumo. Nell'era in cui ci troviamo, è difficile immaginare un tempo in cui non fosse possibile guardare un film cinematografico nelle nostre case. Tuttavia, questo tempo non diventa realtà fino alla seconda metà degli anni '70. Il cinema ha un video distribuito film e serie tv al pubblico sono forme di video, disponibili in vari formati e su vari supporti. Arriviamo questo percorso, venendo proprio di distribuzione e produzione cinematografica, intendendo spiegare il percorso creativo e tecnico che è presente dietro a una città, bisogna quindi fare un cammino sempre più nella mente del cinema. Come appena suggerito, un film, in questa produzione industriale, partecipa tutti i requisiti di colpevole d'arte: una merce anche una merce industriale, serve a far parte di quel fenomeno denominato industria culturale. Intendiamo per industria culturale l'insieme degli aspetti di produzione, distribuzione e consumo di beni culturali che funzionano su una scrittura nera e un'impresa non solo macchina, ma solo cinema complesso. Nel momento in cui il cinema viene ad immergere solo dialogo con lo spettacolo, inizia necessariamente a muoversi alle regole del marketing: l'industria cinematografica. Il cinema si fonda sul mercato di spettacolo. Il prodotto di quest'industria è a consumo collettivo su un unico archivio, dove l'accesso del pubblico ai beni della rappresentazione viene regolato dal pagamento di un biglietto d'ingresso. Il film ha da sempre avuto bisogno della pubblicità per raggiungere una certa dimensione di commercialità, mediante il marketing e la promozione

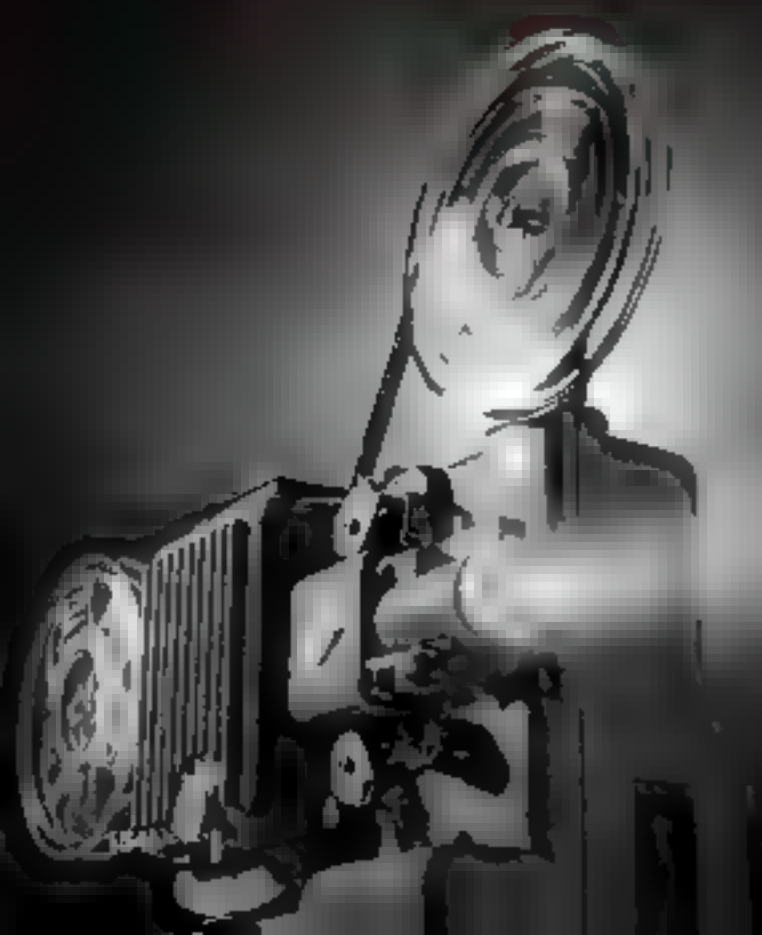
anni necessari per la sopravvivenza del cinema. A questo punto però, per risolvere le crisi del mercato cinematografico, vengono prese in termini strategici, bisogna voler rinverire la modalità di visione, cambiando il grande schermo e il cinema. Il cinema si scontra quindi verso la grande storia, proponendo i propri film con grandi campagne di marketing partecipando alla grandezza dello spettacolo che offre. Un fenomeno in particolare cambia il modo in cui il cinema viene pubblicizzato e distribuito "Jury - La Spazio", del 1975, diretto da Steven Spielberg. L'uscita unica di Jury fu promossa da una campagna promozionale massiccia e strutturata della Universal che riuscì per un mese consecutivo il primo film televisivo con un milione di 30 minuti. Prima di allora non erano mai stati inventati termini di cinema tanto vicini per la pubblicità. Finiscono un film significa entrare e vincere la sua identità presso un pubblico di spettatori potenziali. Bisogna infatti che i maggiori elementi di successo, dati soltanto cinema, che sono in grado di attirare il consumatore in sala. Gli strumenti che funzionano in loro promozione del marketing cinematografico si realizzano in un viaggio: Publicity Campaign, Promotion Campaign e Advertising Campaign. Le operazioni di publicity hanno l'obiettivo di ottenere la copertura mediatica del film, su radio, televisioni, giornali e riviste. La promozione campaign è strettamente correlata alle operazioni della publicity, ma a differenza di quest'ultima, si rivolge al pubblico esistente alla stampa. Le advertising campaign invece è il ramo informativo e promozionale rivolto al consumatore. Una degli momenti più importanti, se non il principale, per la promozione di un prodotto cinematografico è senza dubbio il trailer. Arriviamo il marketing il prodotto

filmico viene semplificata, reinterpretata in modo da generare un'immagine che vada a collocarsi presso la mappa percettiva del potenziale consumatore. Fragments un trailer per la promozione di una pellicola consiste quindi nel raggiungimento del target ideale. I trailer contengono informazioni esplicite, ma selettive, del film a cui fanno riferimento, con un linguaggio che per molti versi è simile a quello degli spot pubblicitari. Si fanno tagli di montaggio punk, spocchi, si mescolano e frammentano situazioni. Comunque si richiama nella definizione di "trailer" quel filmato pubblicitario riguardante un prodotto cinematografico, ma occorre specificare che esso si divide in: Theatrical trailer o release trailer. È il trailer proiettato nelle sale cinematografiche all'inizio del film. La sua durata, si aggira solitamente tra i 60 e i 150 secondi. Teaser-trailer o advance trailer. Il teaser, il cui nome deriva dal termine inglese "to tease", tentare, ha il compito di creare curiosità e aspettativa. Spot tv. Dura generalmente dai 10 ai 30 secondi. Spot radiofonici. È lo spot composto ovviamente dalla sola traccia audio. A volte i trailer riescono a catturare l'attenzione dello spettatore giocando psicologicamente con lui: fanno un grande uso di musiche, di titoli animati e di effetti ottici per



Integre la spartizione nell'interfaccia grafica del film. Con il termine Home Video si intendono i prodotti di vendita, noleggio o streaming di opere audiovisive destinate alla fruizione domestica. Il mercato home video distribuisce film e serie tv al pubblico sotto forma di video, disponibili in vari formati e su vari supporti. La quasi totalità delle release, grazie al nuovo interfacciamento home video. Come un DVD o un Blu-ray destinato alla vendita è un prodotto retail che lavora. Ci sono alcune fasi, in un processo produttivo definito generalmente *Authoring* (*DVD Authoring*, *BD Authoring*) che possono essere divise in 3 step principali: acquisizione, lavorazione e finis-

simazione. Il processo produttivo di un Blu-ray o di un DVD inizia con la ricezione dei materiali inviati dalle società di distribuzione alle società che si occupa dell'*authoring*, solitamente al master, oltre al film, le varie tracce audio e eventuali contenuti speciali. Questo può avvenire in diverse modalità, via Internet utilizzando delle reti private e sicure, oppure avviene tramite master con hard disk. Il design del master è un aspetto centrale della questione. Affinché il prodotto sia soddisfacente, bisogna conoscere l'ammisione agli aspetti "artistici" di questa premessa, senza però trascurare quelli legati alla sua collocazione in un'idea industriale. Ci si aspetta che a questi diversi



Ink Words



di Sara Potente

Una tesi frutto di ricerca, passione e dedizione, un lavoro scrupoloso e approfondito, sia nella fase di ricerca, sia in quella progettuale.

Un pensiero che analizza a tutto tondo, la parità e la configurazione del fare, attraverso conoscenza e consapevolezza. Un viaggio sapientemente articolato nell'universo flore applicato a 360 gradi. Nella specificità la storia, la forma stessa come avventura, fascino e eleganza, il suo metodo di riferimento, l'impatto sociale e il suo confronto generazionale.

L'obiettivo? Nella specificità l'intento è di fornire informazioni, spunti, riflessioni, strategie, consigli e suggerimenti, attraverso l'analisi e l'illustrazione di tecniche e metodologie operative, i diversi generi, che in progressa descrivono tramite la sua indagine, la creazione, le varianti l'impatto sociale e le sue discipline.

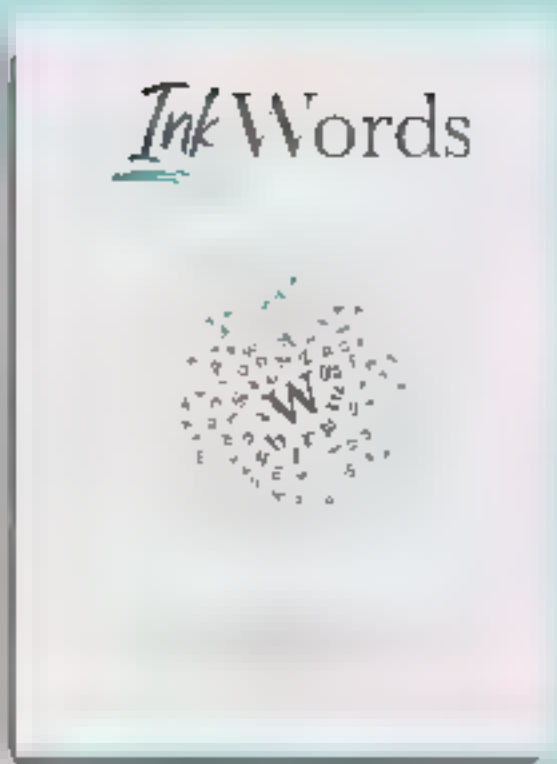
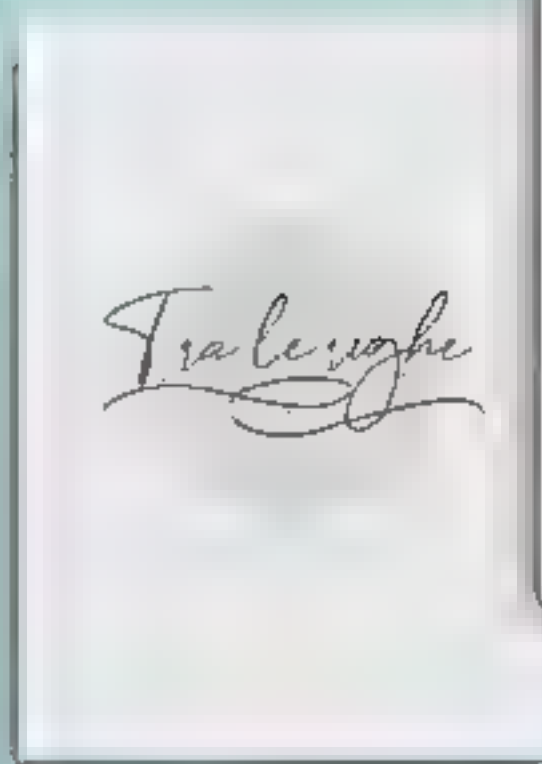
Si tratta di una vera full immersion in senso ampio, che si può dividere in cinque macroaree che analizzano ed espandono in progress il suo approccio perenne: storico, strutturale, divulgativo, sociale, implementativo.

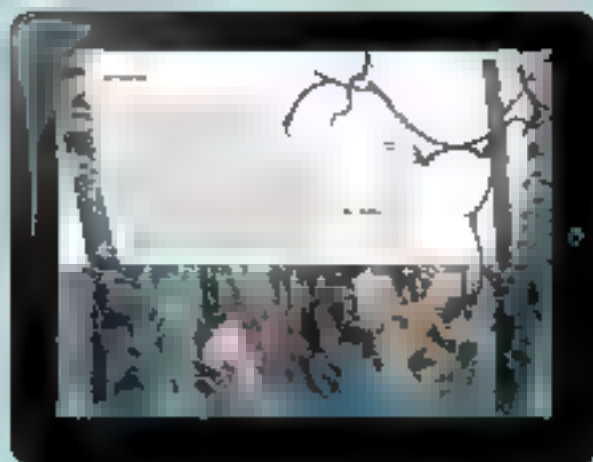
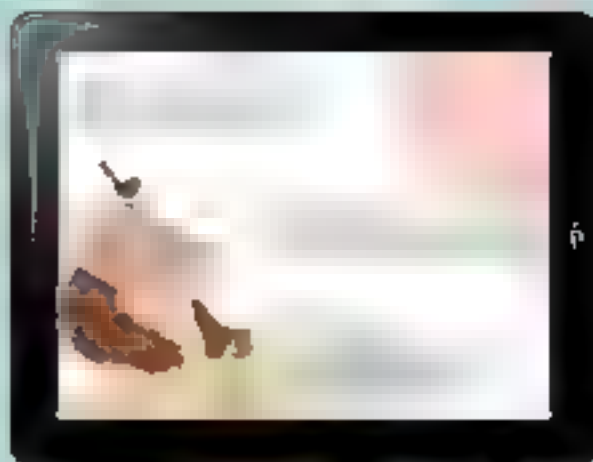
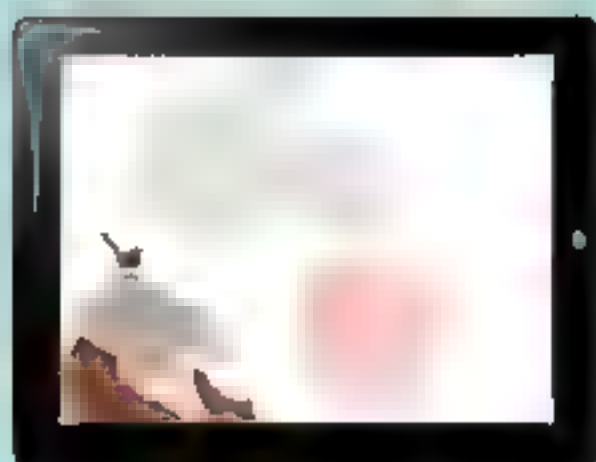
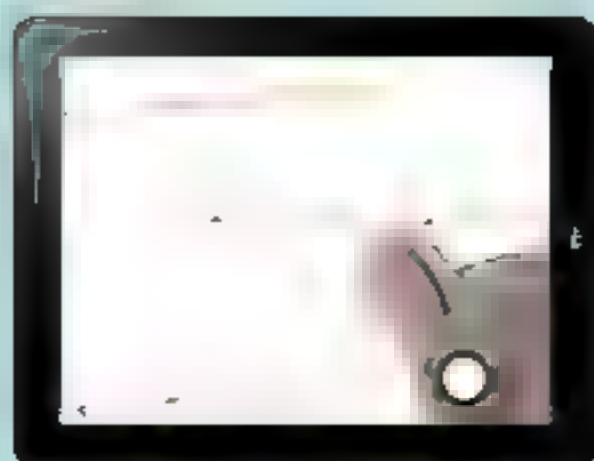
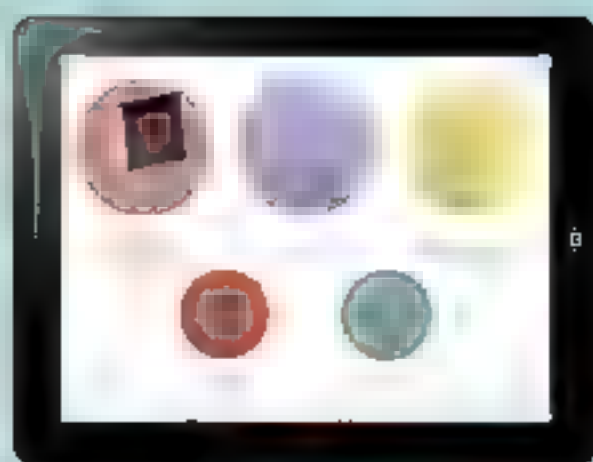
La comunicazione e la grafica editoriale diventano quindi strumenti d'indagine, come l'accessori-

sull'importanza della ricerca di approccio e sul suo sviluppo — metodi di comunicazione e la loro evoluzione — metodologie, in riferimento alla richiesta del mercato evidenziando i profondi e spesso sottovalutati legami che esistono tra loro, la stessa capacità di rappresentarsi — operanti e continuativi, efficaci per lo sviluppo della moderna comunicazione e produzione grafica editoriale.

Ma anche e soprattutto all'opportunità che le nuove tendenze comunicative hanno nella sua fruizione, al fine di sviluppare nuove e interessanti condizioni di approccio alla produzione e al mercato, sempre più globale, dove creatività, tecnologia, sostenibilità e innovazione, caratterizzano i quali c'è la differenza per chi vuole emergere e perdurare, in un sistema sempre più caotico, in continua trasformazione e nel quale risulta fondamentale avere la capacità, quasi quotidiana, di reinventarsi per auto generarsi e sopravvivere al cambiamento. Raccontando anche le parole di Anna Selva per chi non lo ha mai visto.

«I libri sono le finestre su strada, che tutti vedono nel cuore del tempo. Sono compagni, compagni, compagni. Dobbiamo che tutti dei nostri. I libri sono l'occasione di un'idea».





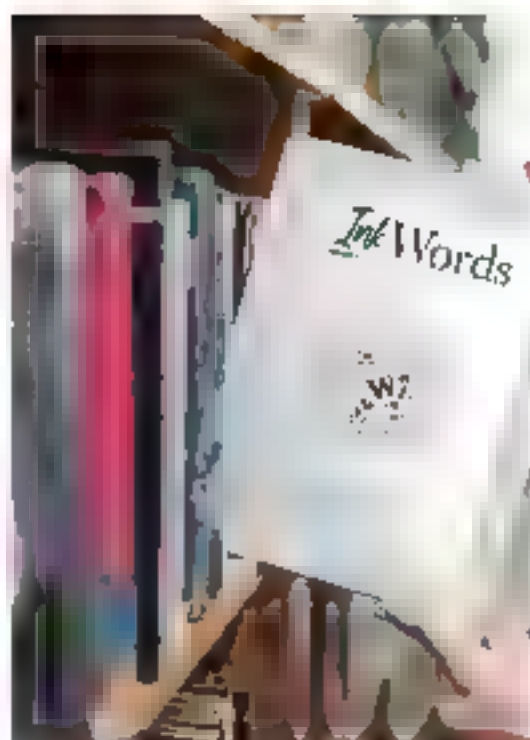
Nella parte progettuale viene elaborato il magazine "Ink Words - L'angolo dei lettori esperti", sia in versione cartacea che digitale, per omaggiare il grande amore per l'editoria e il suo ininterrotto equilibrio tra forma e contenuto, tra l'idea e la stampa.

La rivista è concepita sin dall'inizio per adattarsi senza problemi sia al formato cartaceo che digitale, attraverso una studiata suddivisione delle tematiche trattate. Troveremo quindi tre macro aree ("Consigli letterari", "Interviste" e "Tre le righe" ossia articoli a tema) e due piccole rubriche ("Novità" e "Watch and chill") nel nostro sommario.

La versione digitale del progetto infatti non è un semplice eBook, ma un eBook interattivo, e questa suddivisione mira ad indirizzare il lettore sull'argomento che più gli interessa, senza dover necessariamente sfogliare tutta la rivista come avviene con il formato cartaceo.

In poche parole l'eBook interattivo usa la stessa tipologia di lettura del resto, quindi non linearità, che viene proposta in un sito web.

Per fare un esempio: nella "home" il lettore si muove a scegliere tra le varie categorie.



Prendiamo il caso sia indirizzato verso i "Consigli letterari" a questo punto si troverà davanti a vari titoli tra cui scegliere, e cliccandovi potrà leggere una breve sinossi ed una recensione di ogni volume. Inoltre saranno disponibili ulteriori approfondimenti sull'autore semplicemente cliccando sul suo nome.

Il lettore potrà inoltre andare avanti e indietro tra le pagine senza problemi attraverso appositi pulsanti, e tornare alla "home" principale in qualsiasi momento.

Per rendere la lettura più piacevole e interessante, all'apertura di ogni nuova pagina, il testo e le immagini andranno a comparire in maniera dinamica, attraverso movimenti ed effetti molto intuitivi, che potranno indurre anche curiosità nel lettore. Tuttavia è importante sottolineare che questo non va mai ad ostacolare o a distrarre dalla leggibilità del testo, che resta ovviamente la priorità assoluta.

Le due versioni di questa rivista, cartacea e digitale, sono lo specchio dell'editoria made in Italy. Da una parte c'è la modernità e la sperimentazione attraverso la tecnologia, dall'altra un supporto letterario che da quasi duecento anni, in diverse forme, ci accompagna, e che non smetterà mai di farlo.



NARRAR STORIE, CANTAR MEMORIE.

a cura di Vera Schwiebert

*Se la città potesse parlare
quante storie avrebbe da raccontare
Storie di amori, di amicizie e di goliardie,
storie di invidie, battaglie e epidemie.
Storie vere o di fantasia,
storie taciute e di magia.
Storie vive, storie eterne,
memorie custodite nella pietra silente.
Racconti che il Monte rivelerà,
a chi osservar bene saprà.*





È passato quasi un anno da quando sono stata reclutata dal Quartier Generale per svolgere un'importante missione

come la codice NARRAR STORIE, CANTAR MEMORIE

Qui di seguito potete trovare i suoi risultati

Il progetto di cui vi presentiamo in queste pagine è un risultato che rappresenta un'idea pensata nel Quartier Generale di Nizzole in occasione della visita all'Anedd di Nante. Ne vi state chiedendo cosa sono tutti questi nomi e termini, non temete: comincerò subito a darvi chiarezza.

Intanto tutto che cos'è la GAMIFICATION?

Con questo termine si indicano tutti quegli interventi e iniziative che applicano gli elementi propri dei giochi in contesti non ludici. Questo perché il gioco per sua natura è visto come un attività piacevole e divertente che induce a scegliere volontariamente di intraprenderla.

L'obiettivo che la gamification si pone è proprio quello di modificare la percezione nei confronti di tutte quelle attività considerate noiose, troppo serie, di fatica, attirando un atteggiamento più curioso e intrinsecamente motivato, utile, anche quando ne siano le caratteristiche fondamentali del gioco. La valorizzazione della partecipazione, un obiettivo delle regole e del sistema, si feed-back a cui si aggiunge un altro elemento fondamentale: la dimensione narrativa.

La grande potenzialità della gamification è che questa è praticamente applicabile a quasi any attività della realtà, assumendo le forme più varie e ricche, da quelle delocali, al quale si è deciso di intervenire e degli obiettivi che si vuole.

Nei casi specifici, NARRAR STORIE CANTAR MEMORIE è stato pensato per un particolare contesto storico-artistico: quello della visita all'Anedd facendo assumere al narratore il carattere di RIBAN, il ANEDD, un personaggio un personaggio di fantasia che vi aiuta a scoprire di un colore artistico che si basa su un tema storico.

La visita all'Anedd è una rappresentazione storica che si tiene nella città di Nante da oltre 100 anni tra le sale di aprire e la seconda dimensione di viaggio.

Durante la rappresentazione la città viene divisa in 4 zone distinte: una con rappresentazione la storia vera del territorio comunale nella storia e nella memoria, la storia e la memoria, ed in proprio per uno di questi il colore. Merito appunto che narrativa è stata pensata.

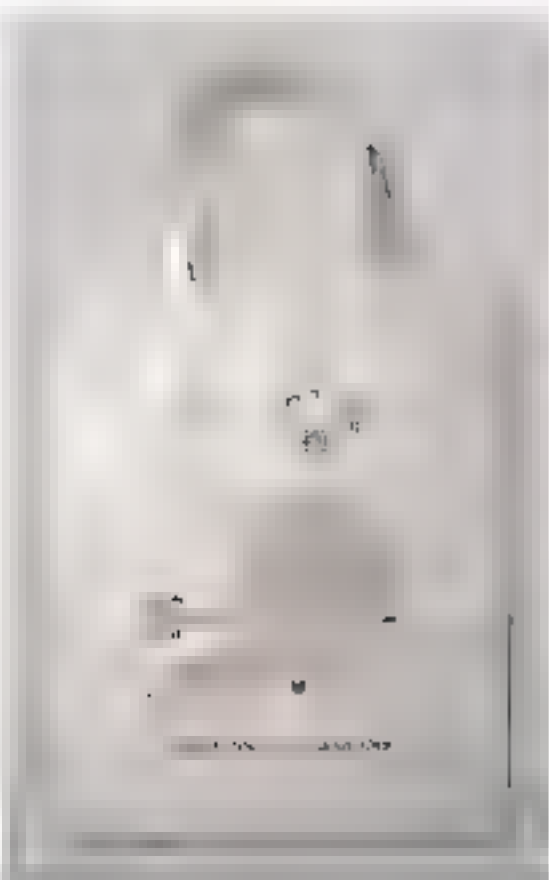
Il progetto nasce con l'obiettivo primario di dare visibilità al settore sia a livello geografico cercando di aumentare il flusso di turismo all'interno dell'area per la in considerazione, sia a livello culturale cercando di valorizzare il patrimonio storico-culturale del territorio aggiungendo al materiale prodotto dai gruppi storici del territorio stesso dalla nascita della manifestazione, nel 1969 ad oggi, per mantenere viva la memoria locale. Oltre a questa esigenza strettamente legata alla realtà per la in considerazione, se ne aggiunge un'altra, più generale che mira a modificare il comportamento delle persone e volto a favorire un atteggiamento più coinvolto, attivo e partecipativo nei confronti della realtà in cui si è immersi per poter vivere tutte quelle situazioni nuove e sconosciute non come semplici spettatori ma come protagonisti e soprattutto un invito a prestare attenzione alla realtà che ci circonda per poterla scoprire e apprezzare le meraviglie, le peculiarità e le storie.

Per questo motivo si è voluto vedere la città come un'entità storica, come una struttura storica degli avvenimenti e la custodia della memoria collettiva del luogo. Il risultato è il settore stesso che, attraverso le sue storie, istituzioni, a chi si vogliono le segnali, storie e informazioni, come unico testimone diretto di un territorio storico. Queste informazioni vengono fornite in maniera interattiva digitale, tramite QR code posti in prossimità di punti di interesse.

Il progetto si presenta come un intervento diretto, coinvolgente e di massima fruibilità che si muove parallelamente al settore dell'Anedd, ovvero quel settore che si occupa della ricostruzione degli ambienti medievali poiché, durante la rappresentazione, tutto quello che viene allestito per restituire l'atmosfera dell'epoca è sottoposto al giudizio di una giuria contemporanea che valuta la veridicità e la bellezza della ricostruzione quando si deve tornare di ritorno a realtà con gli elementi e storie umane.

Per ora non sono previsti di più spazi, uno lo ha già per la storia e la memoria, al quale si sta aggiungendo a creare un'area di scoperta e di storia e a dare una suggestione al Quartier Merle.

Vera Schwert
GRAPHIC DESIGNER



OGNI ANNO UN SOLO COLORE & Il Piccolo Pantone

Tesi di Laurea di Natalia Synowiec

Sono passati 20 anni dalla nascita del "Colore Pantone dell'anno", esattamente nel 2000 per celebrare un nuovo secolo e dire addio al 1900. Il Pantone è una figura che più o meno oggi troviamo dappertutto, molte persone comuni non sanno nemmeno della sua esistenza e possono andare avanti nella propria vita senza sapere chi o cosa sia il Pantone, ma nel mondo del Design non incontrerai nessuno ignaro al tema. Non importa se sei un Grafico Editoriale, un Game Designer o addirittura un Art Director, prima o poi ti troverai davanti questo "Colore Pantone". Il presente progetto è diviso in due parti: la parte teorica "Ogni Anno Un Suo Colore" che cerca di spiegare perché la Pantone esiste e perché è indispensabile nel mondo del Design, e la parte pratica "Il Piccolo Pantone" un progetto principalmente individuale, lo lavorai per me stessa, per esprimere e dar libertà alle mie capacità artistiche, illustrative, ed di "scrittrice" tramite la creazione di un Silent Book. La tesi, divisa in due parti completamente differenti tra di loro, mi permette di differenziare le esigenze per ognuno così, nella teoria c'è bisogno di scoprire informazioni sulla storia della Pantone e capire la sua partecipazione nel mondo del design, mentre con il Silent book, un libro senza né dialoghi né spiegazioni, bisogna concentrarsi sulla lavorazione delle illustrazioni stesse, assicurarsi che la storia sia chiara, facile da leggere per qualunque età. Riassumendo, la parte teorica si concentra completamente sulla Pantone (LLC), la quale è un'azienda statunitense che si occupa principalmente di tecnologie per la grafica, della catalogazione dei colori e della produzione del sistema di identificazione di questi ultimi. Pantone è stata fondata nel 1962 in New Jersey, quando l'azienda, all'epoca una piccola impresa che produceva carte colore per aziende cosmetiche, fu acquistata dal dipendente Lawrence Herbert che fino ad oggi rimane l'amministratore

delegato, presidente e presidente dell'azienda. Uno dei suoi prodotti più noti è la Pantone Matching System (PMS), creato nel 1963, è divenuto la norma internazionale per quanto riguarda la grafica poiché fu uno strumento innovativo che permette la selezione, l'espressione e la riproduzione fedeli di colori uniformi e accurati in qualsiasi parte del mondo. Questo strumento organizza gli standard cromatici tramite un sistema di numerazione proprietario e una serie di schede colore, ormai divenute l'emblema del marchio Pantone.



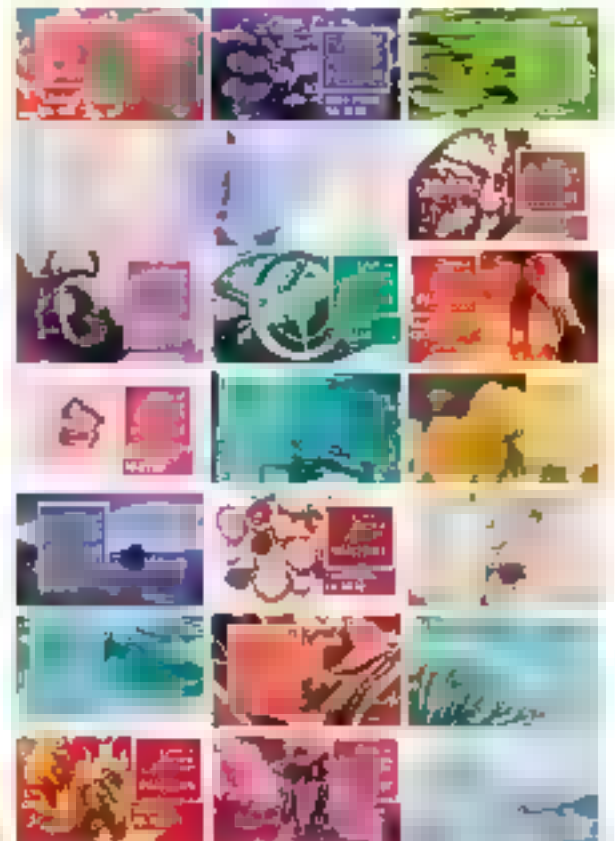
La seconda parte "Il Piccolo Pantone", è un silent book ispiratosi ai 23 Colori dell'Anno della Pantone, la storia parla di un "Piccolo Pantone senza un preciso colore" tutto comincia con lui in una stanza con dei Pantoni Chip vuoti, finché non ne tocca uno e ci finisce "dentro" entrando così in un mondo dove ogni colore pantone dell'anno precedente a lui ha una propria stanza e un unico modo di vestirsi. Il piccolo deve incontrarli tutti cominciando dal cerisean del 2000 per poi finire nel scoprire il suo colore dell'anno ed nell'ottenere una stanza tutta sua. Questo non è un viaggio di crescita o un viaggio nel scoprire se stessi più che altro è un piccolo racconto ispirato ai colori pantone dell'anno così da creare praticamente una storiella, che in teoria non dovrebbe finire mai poiché la Pantone è decisa di continuare a scegliere ogni anno un/una coppia di nuovi Colori dell'Anno e questo ci dà la libertà di allungare la storia.

L'immaginazione umana non ha limiti e spero che questo lavoro possa aprire gli occhi a coloro che non sono sicuri da cosa partire, perché se si vuole l'espressione c'è bisogno solo metterla









VETRINA

STUDENTI

Senza titolo

defor

Cartella
Pacchetto 1

Prove
ns ght

Pacchetto 2
def

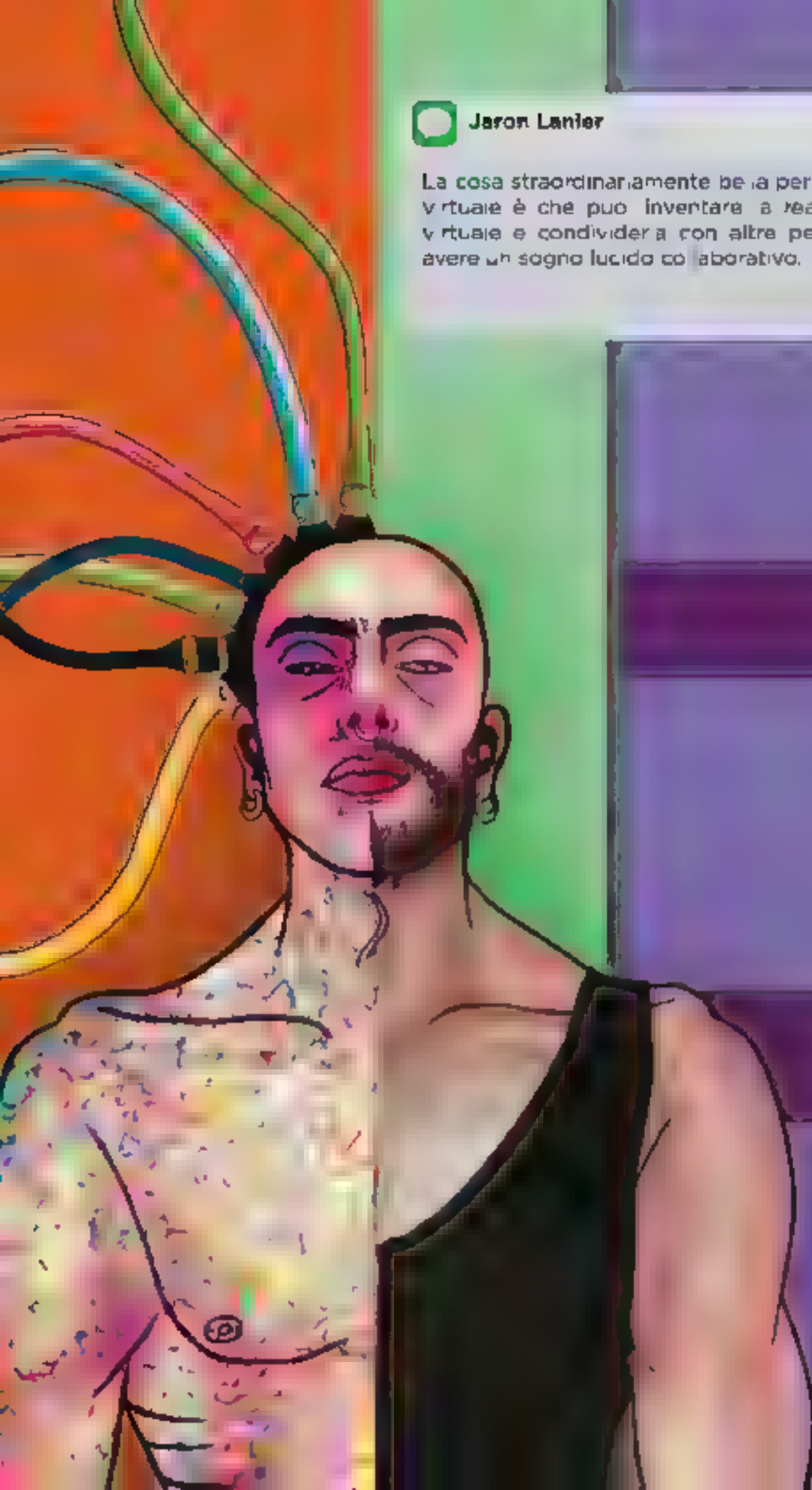
Insight I Territori della Grafica

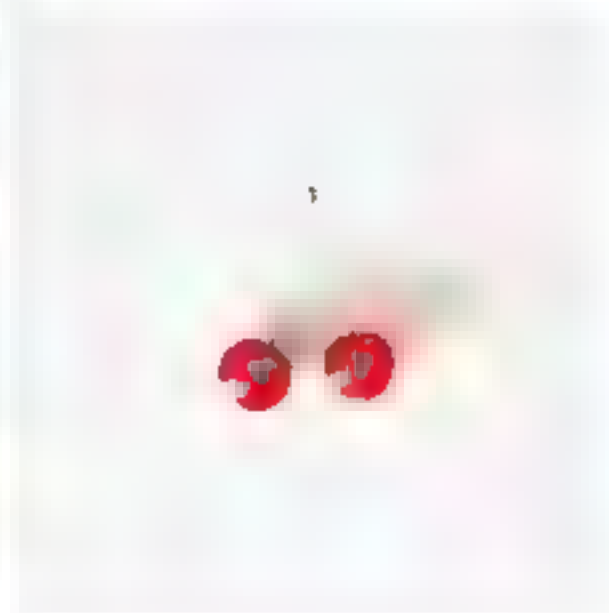
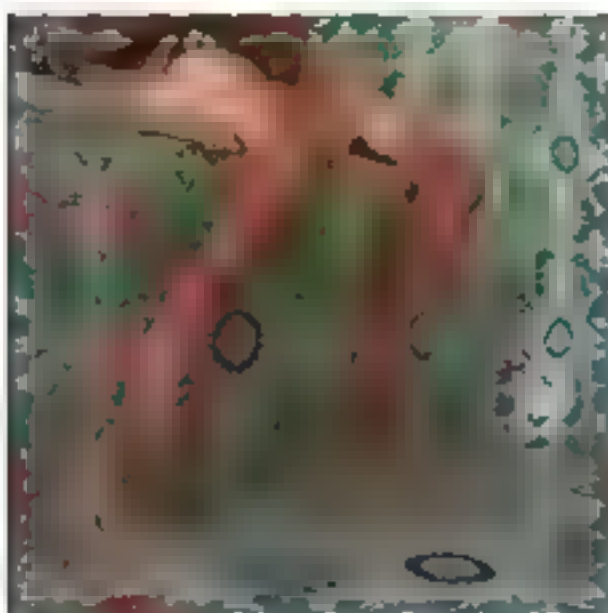
insight.aberm.it

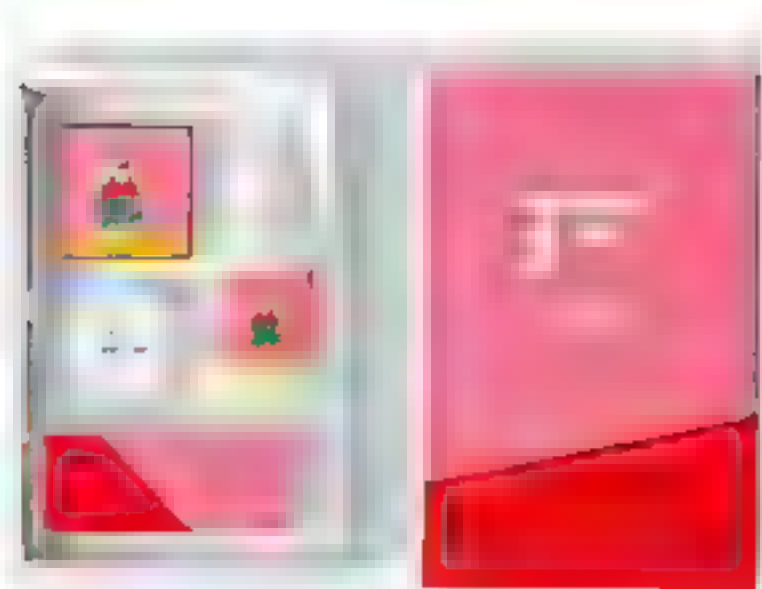
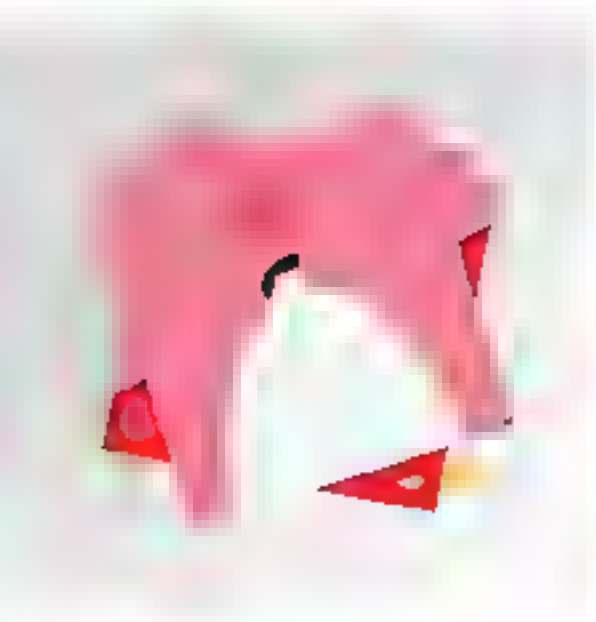


Jaron Lanier

La cosa straordinariamente bella per me della realtà virtuale è che puoi inventare la realtà nella realtà virtuale e condividerla con altre persone. È come avere un sogno lucido collaborativo.



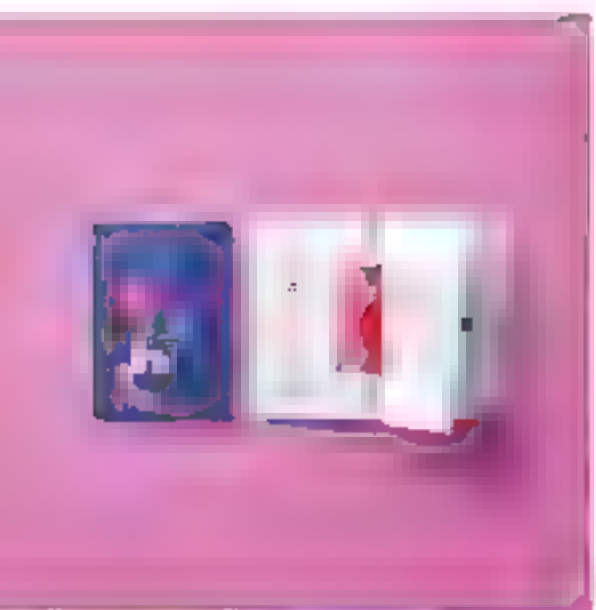
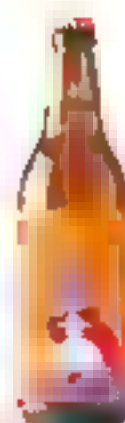
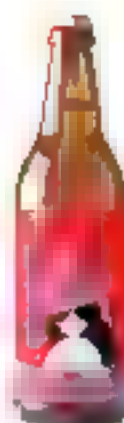





Alessia Baldi

graphic designer
photographer

alessia.baldi00@icloud.com
+39 3272949832

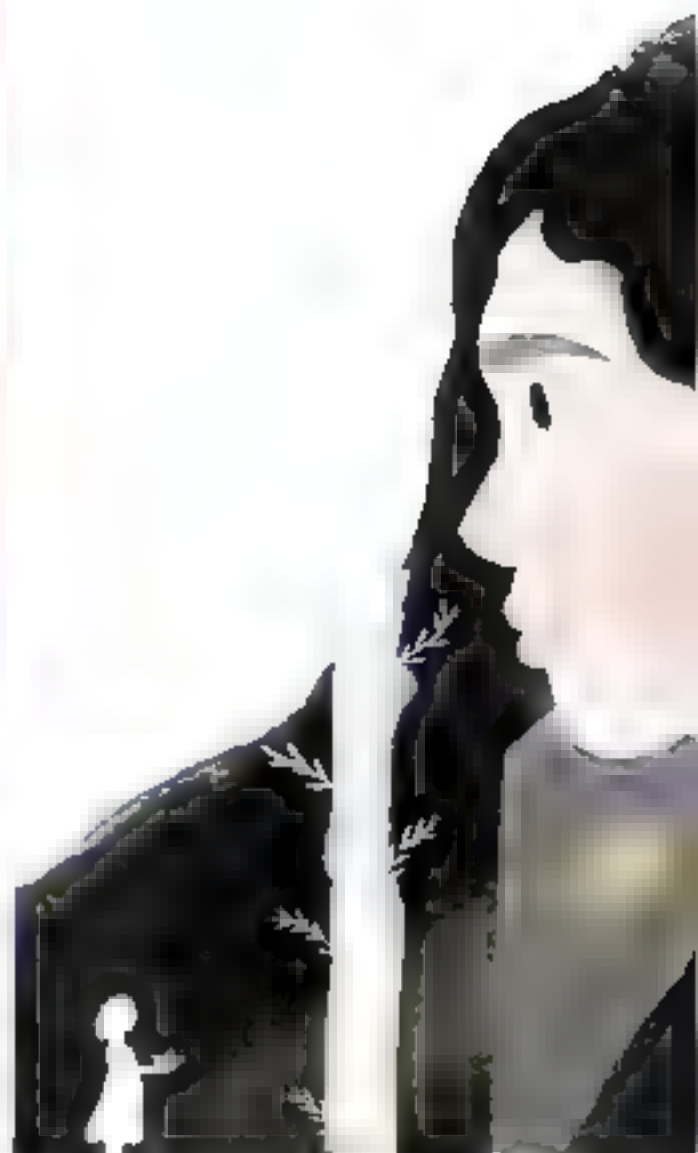


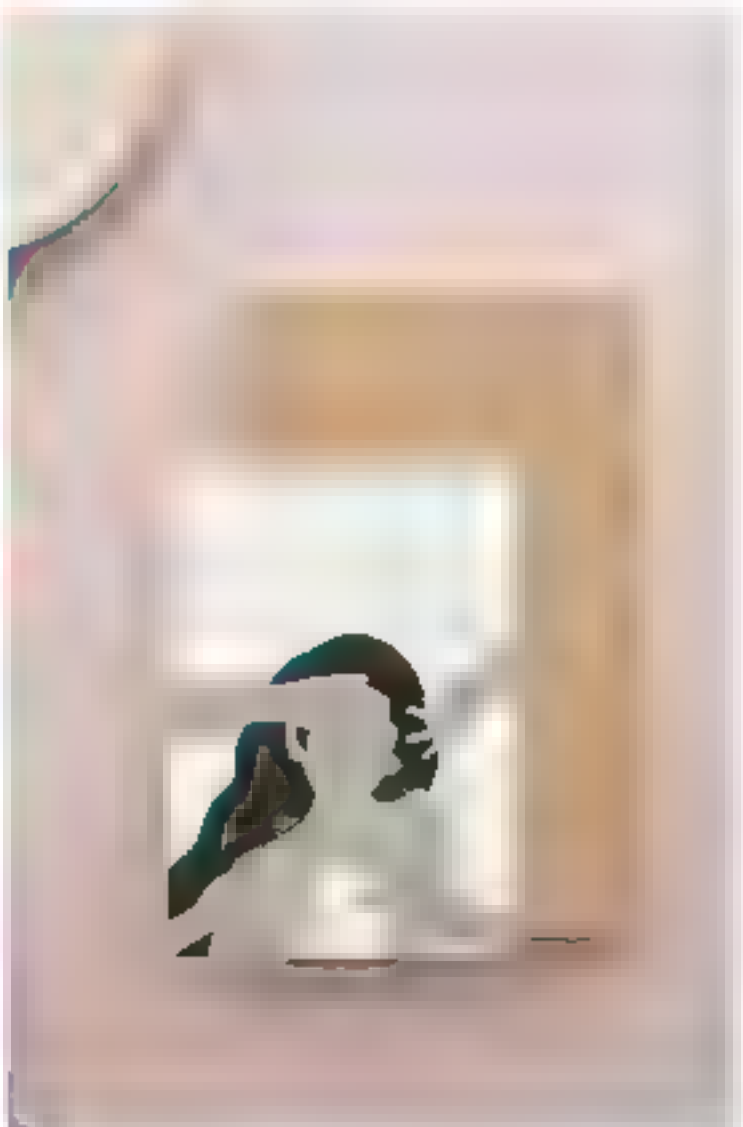


 **Sara Campolieto**

graphic design — architect

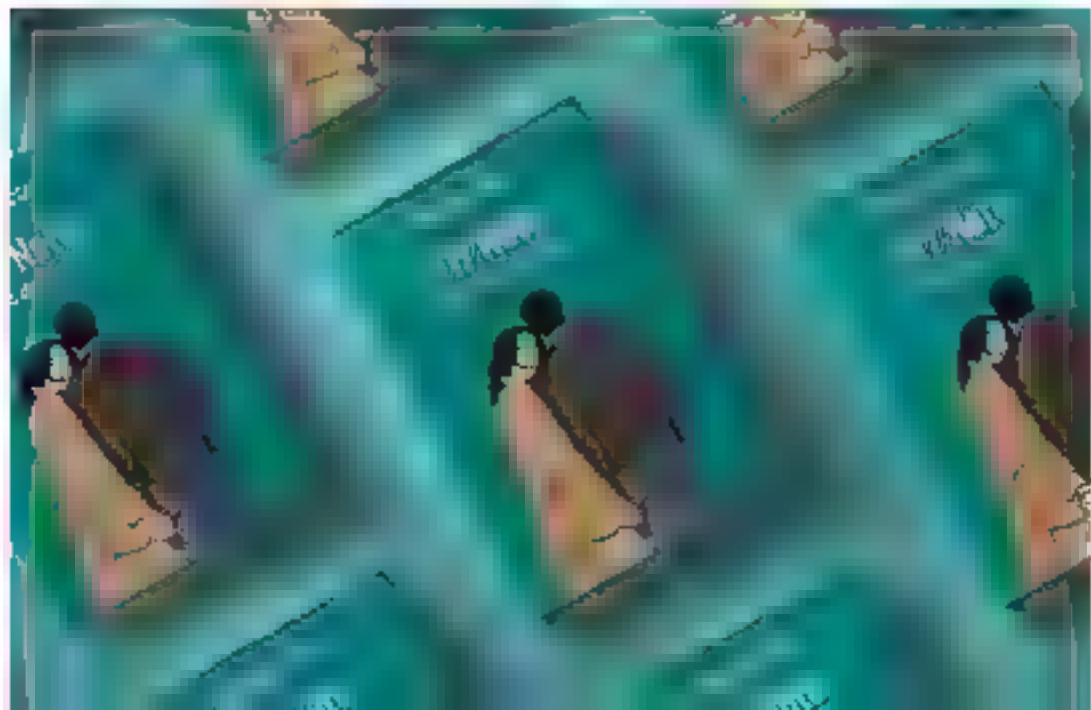
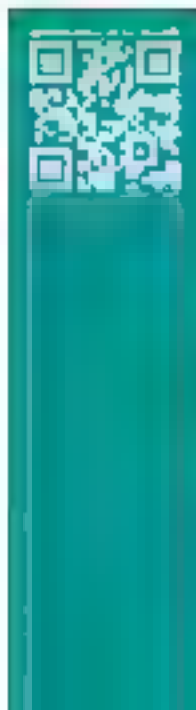
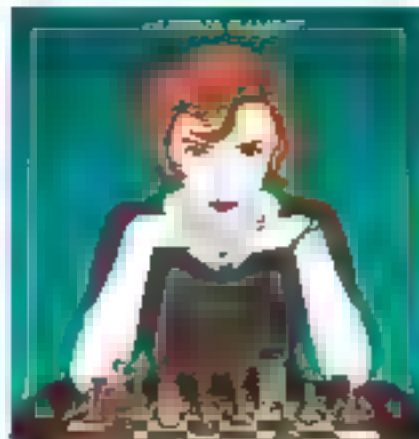
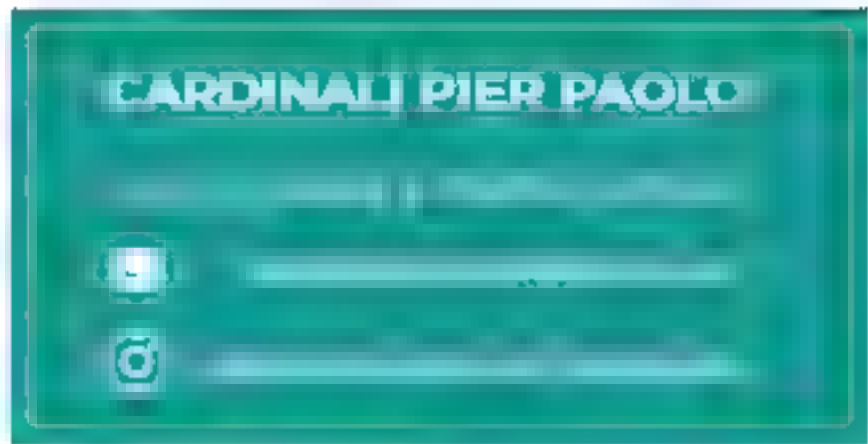
ANNO 1° — 2020 — 2021
 NUMERO 1 — 2020 — 2021
 ESPOSIZIONE 1° — 2020 — 2021



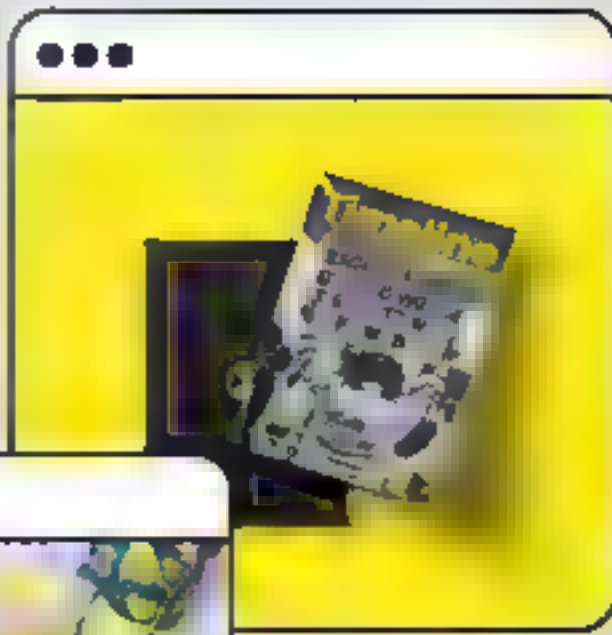




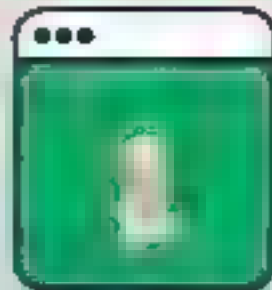
|

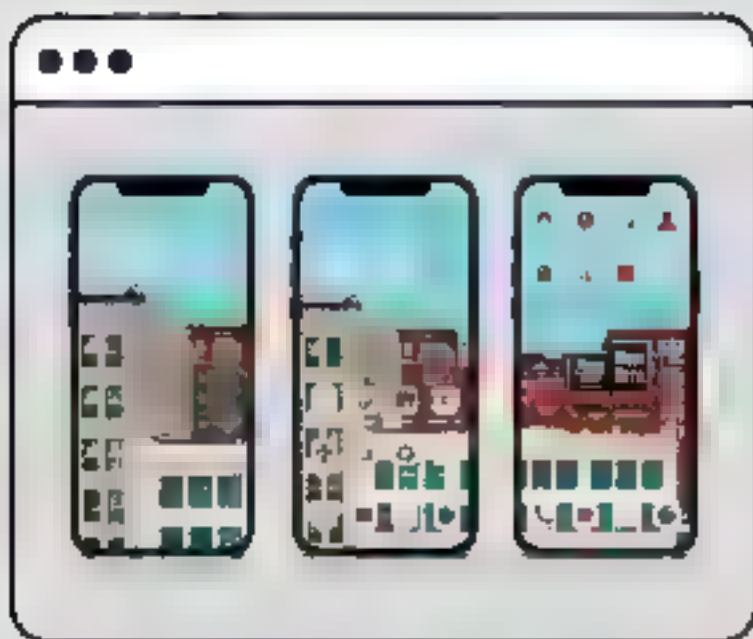






Editorial






**FEDERICA
FORNARI**

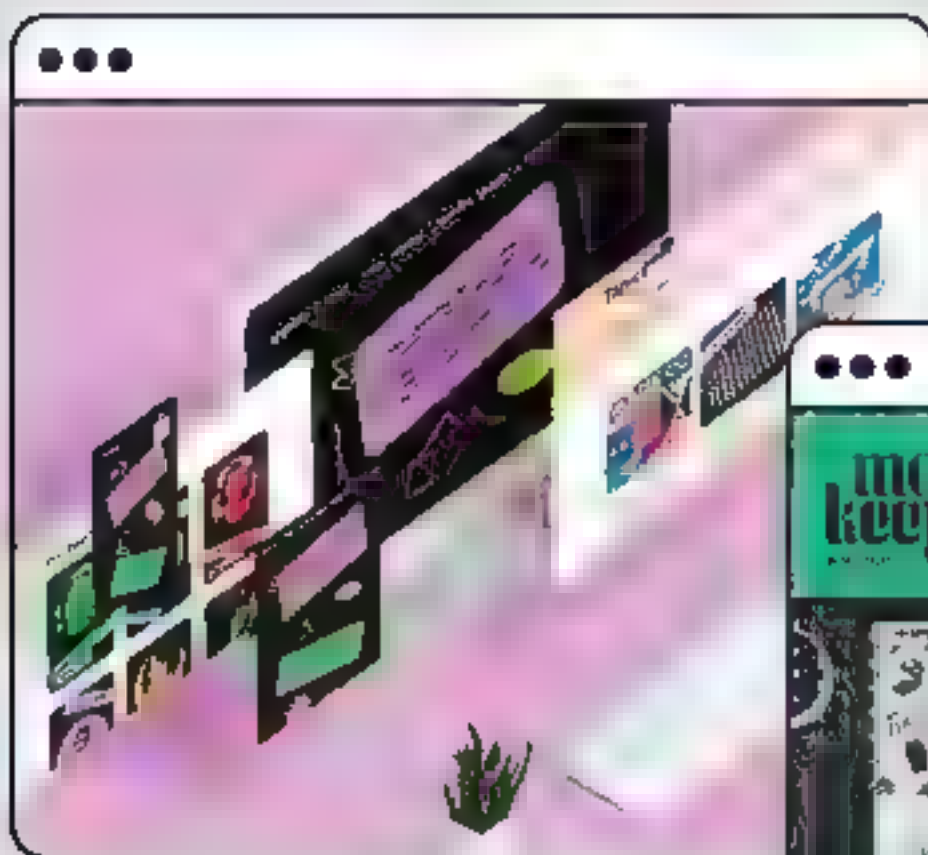
Graphic Designer

 fornarifederica.H@gmail.com

 +39 368 276 8311



JI Design



Branding







GIULIA GIACCIO

graphic designer & illustratrice

e-mail: giaccio giulia@gmail.com

instagram: @mezzameia studio

Behance Giulia Giaccio

+39 3282009009





ANASTASIA MARANGONI

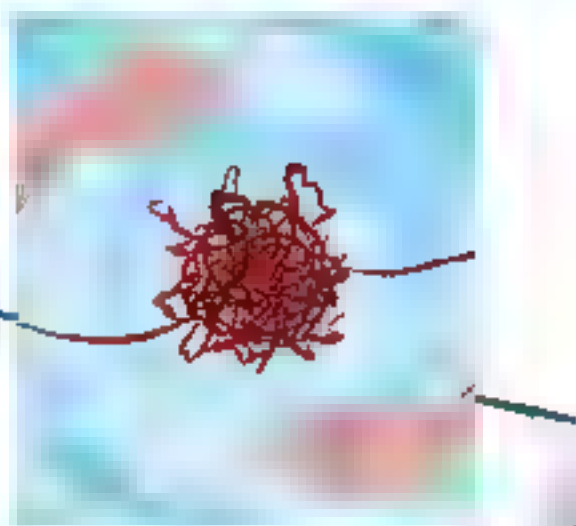
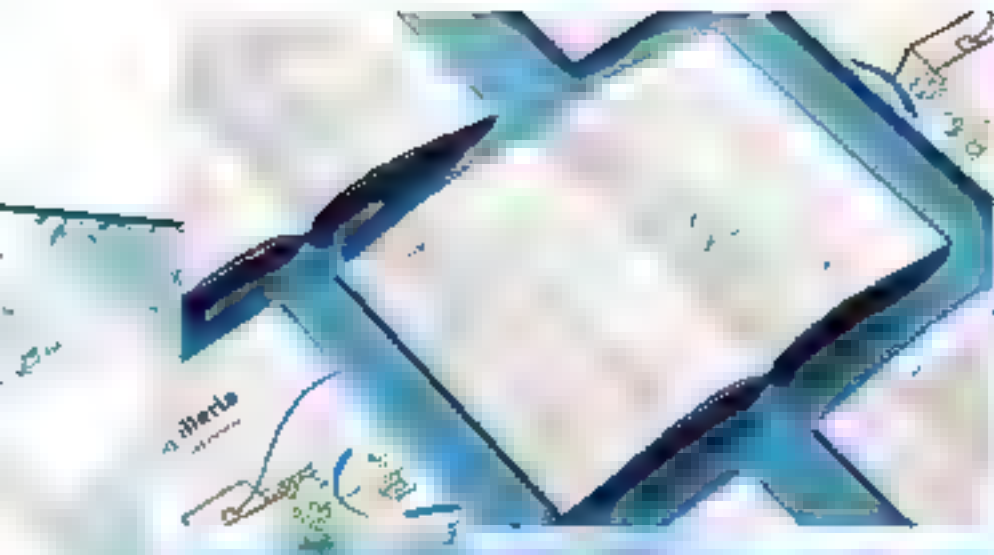
*Una graphic designer e illustratrice
con la passione per la fotografia*

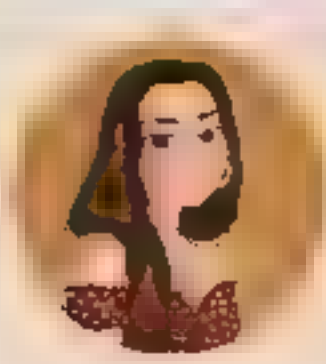


📍 Salaparuta
📧 @salaparuta

📍 Anastasia Marangoni
📧 anastasia000@outlook.it

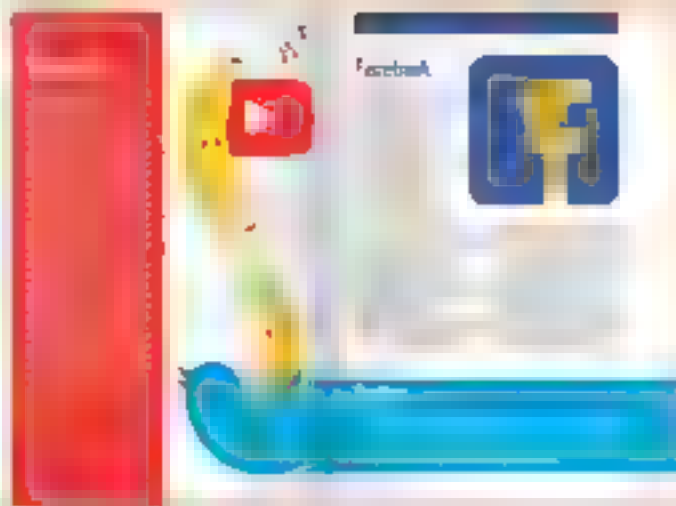
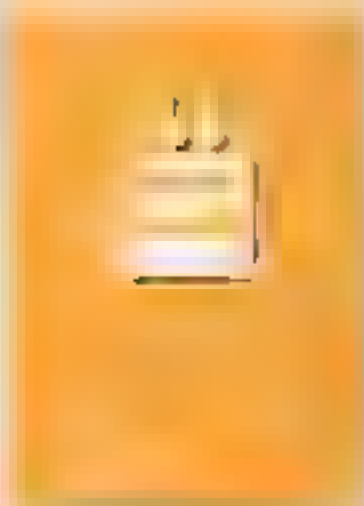


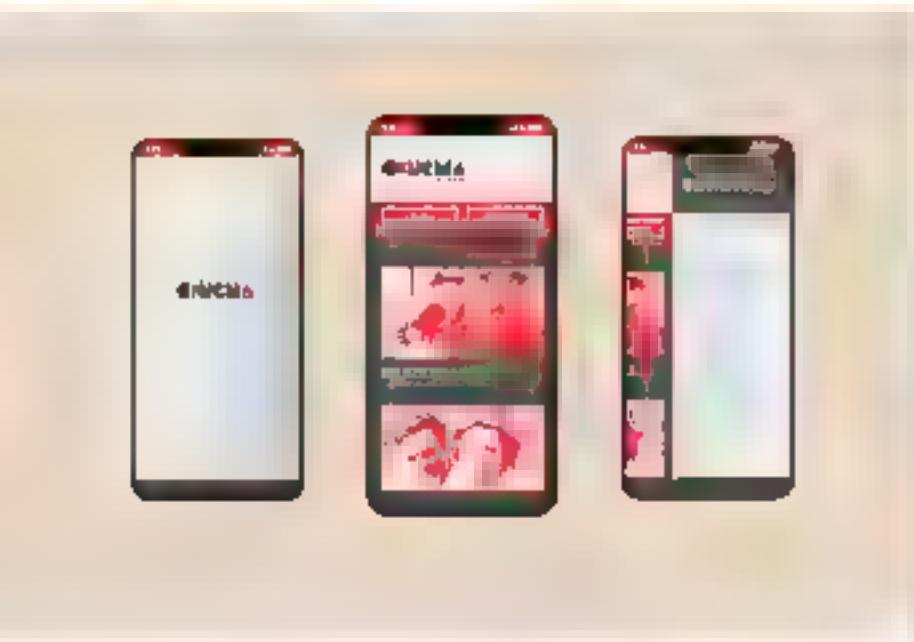
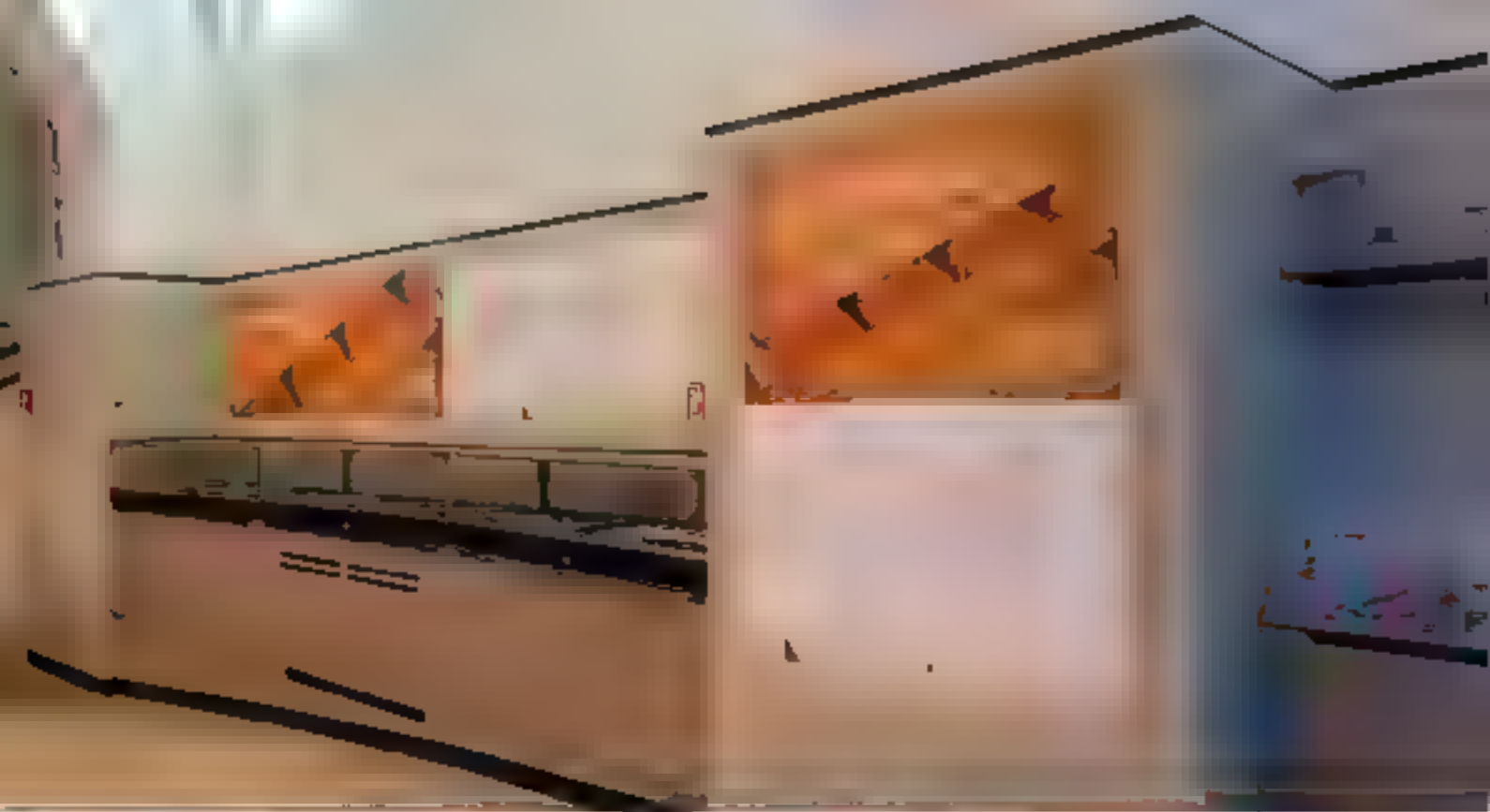


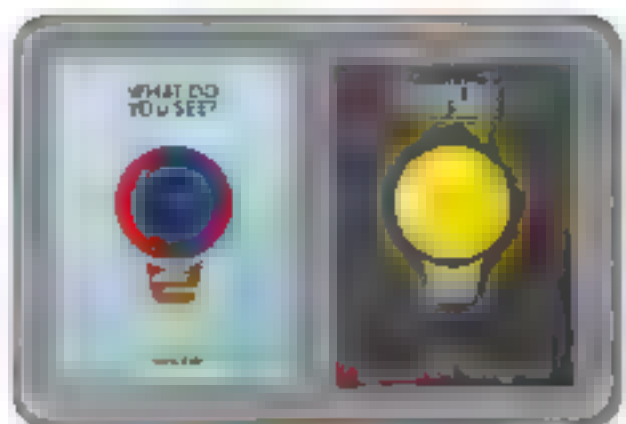
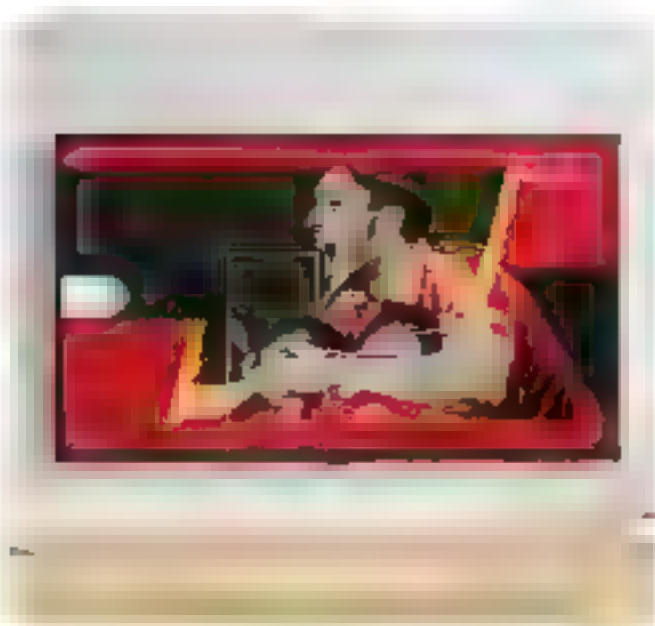


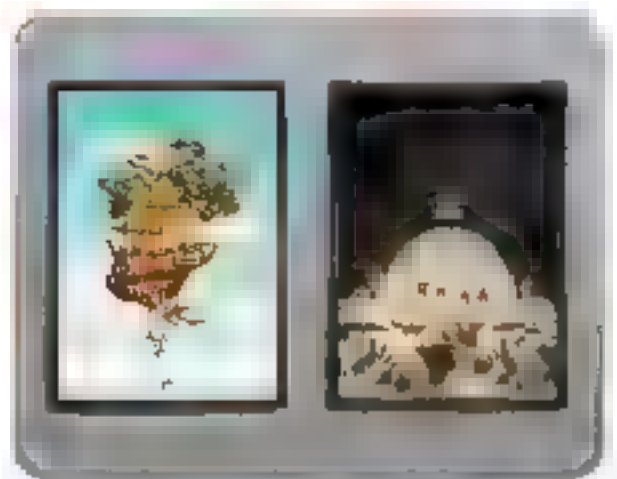
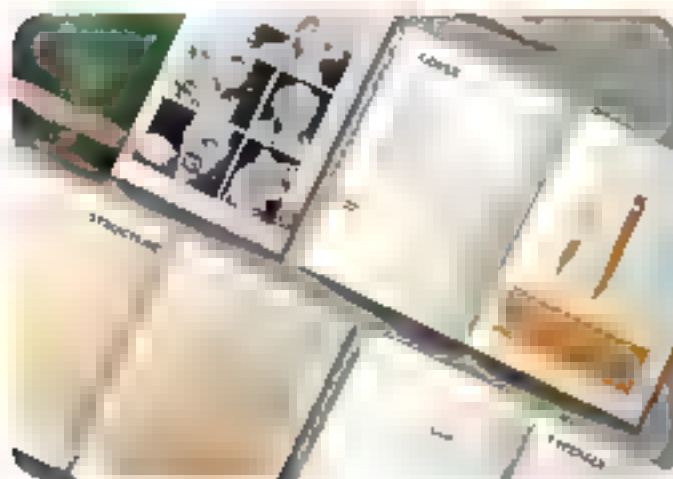
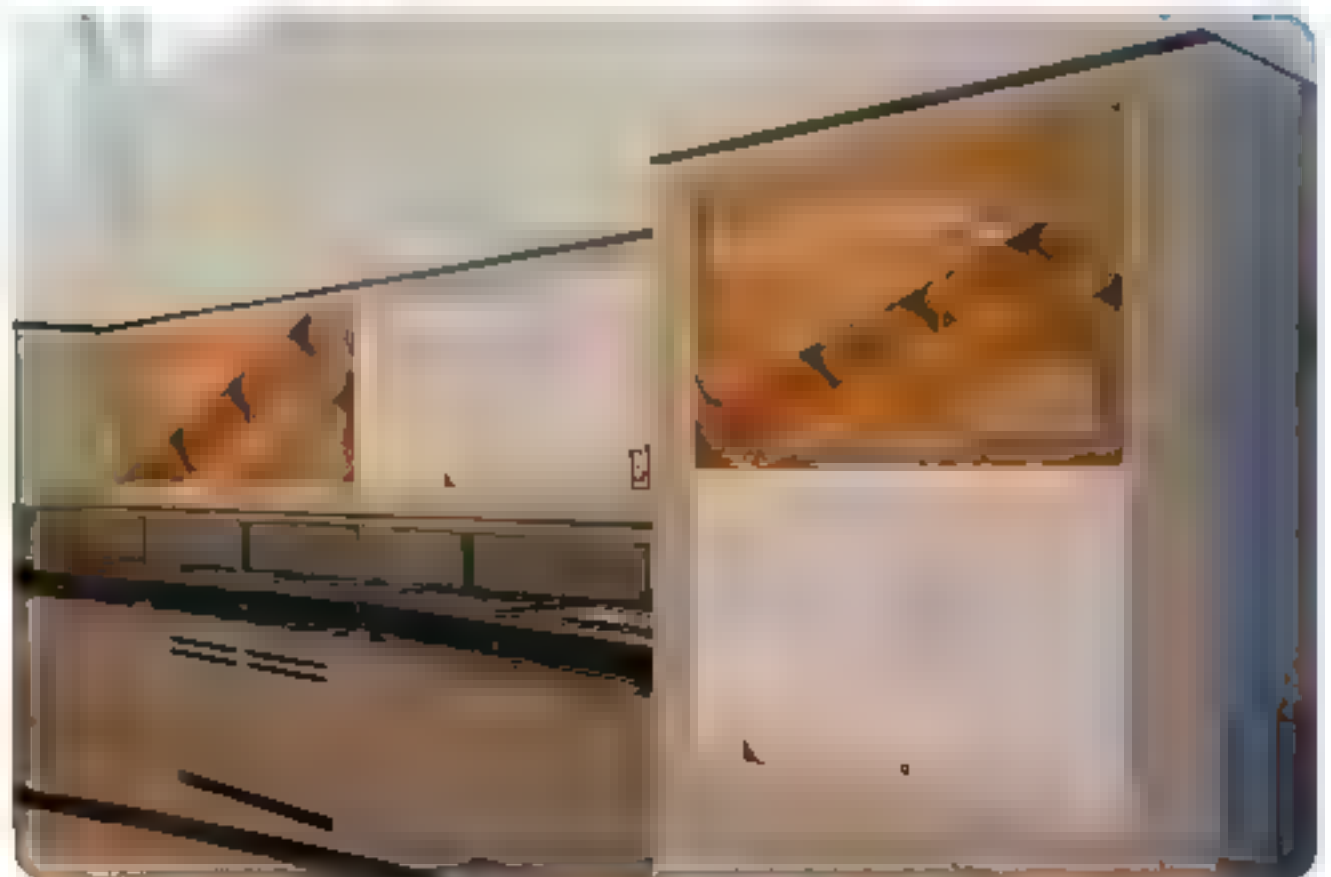
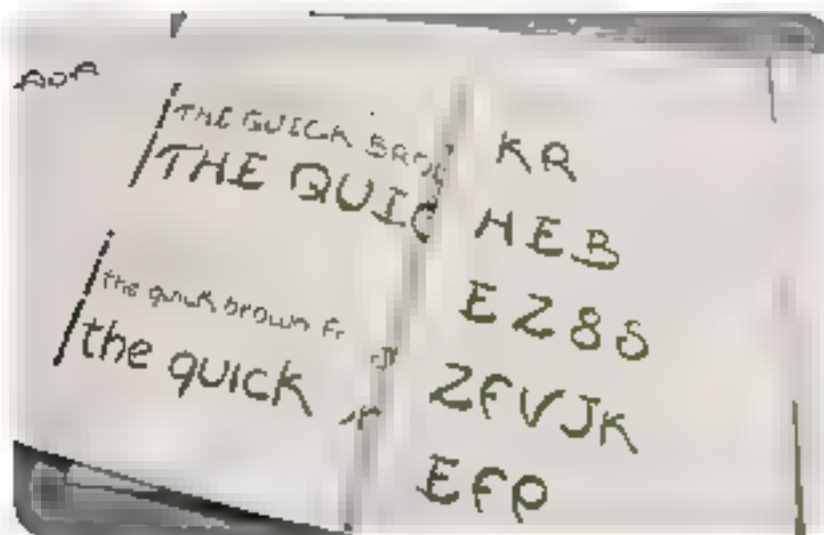
Noemi Minosa

Graphic Design • Illustrazione
noemi.minosa@gmail.com











RIFLESSIONI

Il concetto chiave non è più la presenza in rete
ma la connessione: se si è presenti
ma non connessi si è soli

Antonio Spadaro

...



**Com'è difficile
trovare l'alba
dentro l'imbrunire!**

Articolo di Dano Mageddu

[illegible][illegible]

Dopo più di quarant'anni che calpesta la terra di questa cittadina, Neri, è qualcuno che sa viaggiare. Quando intraprende le esplorazioni, si muove in modo silenzioso, con misura e circospezione, spinto da la ragione, puntando che nulla si spari per un'attardatura.

Non posso definirlo come "arte e parte" di un'opera.
E gli altri la trovano più bella a loro modo. Ma
non ho mai visto di persona. E ho visto
una volta in un'opera d'arte.

Invece, il primo dei due problemi è legato al fatto che non si è addebi-
 tati ad avere soltanto Strano e non a trovare
 figure, dei computer diventa un'arte spallata. In
 Ma, comunque, per cominciare una carriera elettronica,
 un po' di idee e di soldi. Per cominciare a
 logic: i digital che non hanno la stessa
 per una buona ragione e per una buona
 il, ma non è il guaio che per cominciare a fare
 di copiare: attraverso il sistema binary che
 una condivisibile con altre persone grazie alla
 cessione. In questa situazione l'industria della
 elettronica quindi è un'industria che è

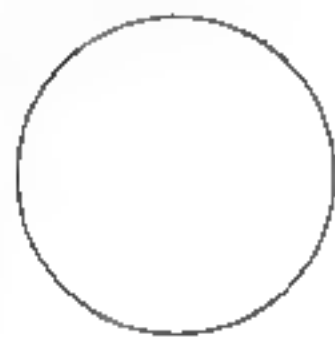
L'aspetto forte è che sta dicendo quella situazione rid
e probabilmente complesso trovare a fare un modo
che abbiano scoperto un contributo di come interpreti
per me e per gli altri. Sembra esplicito che prendo
da vita e assumono un ruolo sociale. Ognuno infatti

Un sistema di telecomunicazioni digitale o analogico, ha il suo equivalente in un sistema di trasporto. Il suo equivalente digitale è quello di un sistema di trasporto di dati. Il suo equivalente analogico è quello di un sistema di trasporto di voce. Un sistema di telecomunicazioni digitale o analogico, ha il suo equivalente in un sistema di trasporto. Il suo equivalente digitale è quello di un sistema di trasporto di dati. Il suo equivalente analogico è quello di un sistema di trasporto di voce.

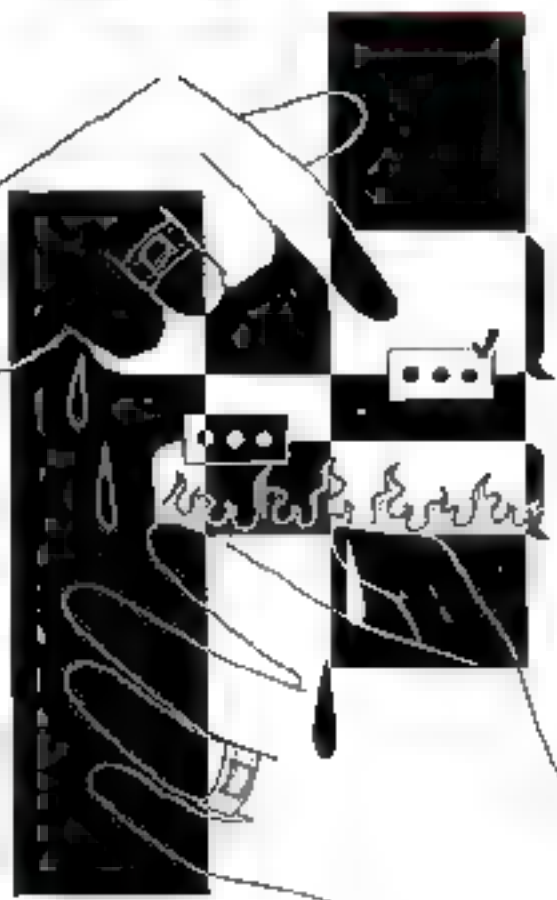
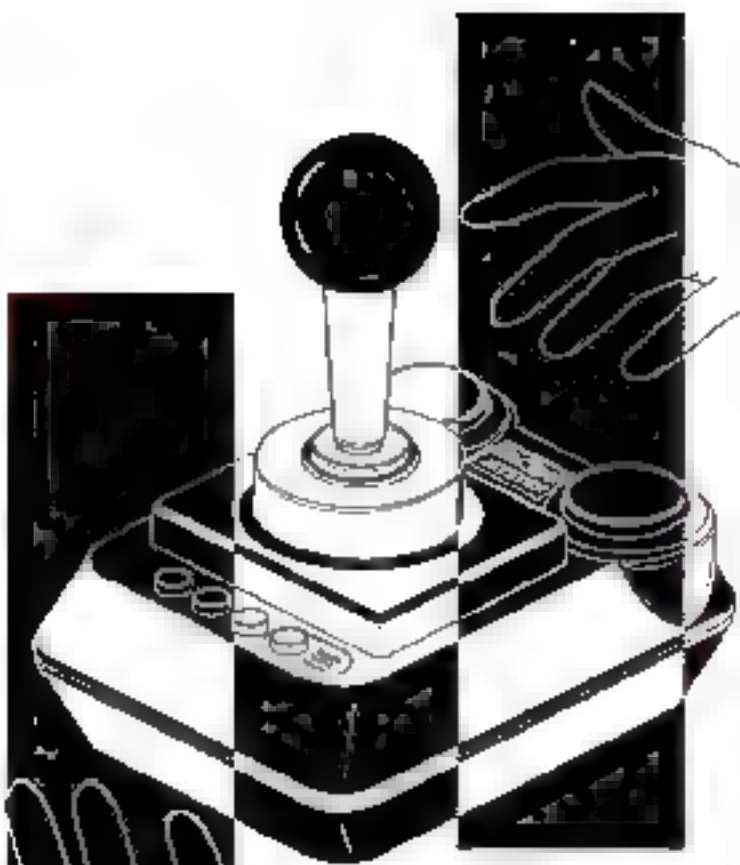
[illegible][illegible][illegible]

Il primo modo è quello che si fa più comunemente: si calcola il CV di un'azienda dividendo la sua quota di mercato per la sua quota di fatturato. A questo punto, un'azienda con un CV superiore a uno è considerata una tecnologia e viceversa è considerata normale. Forte di questa sua non parzialità, si è valutato il CV di una delle tecnologie quando aveva il suo CV e mi risulta un indicatore un po' alto, tanto che quando ho proposto una sua espressione arcaica, Se non ho Elco e se non ho hollow, non mi valuta bene. Non è stato indicato bene, sono felice così.

[illegible]

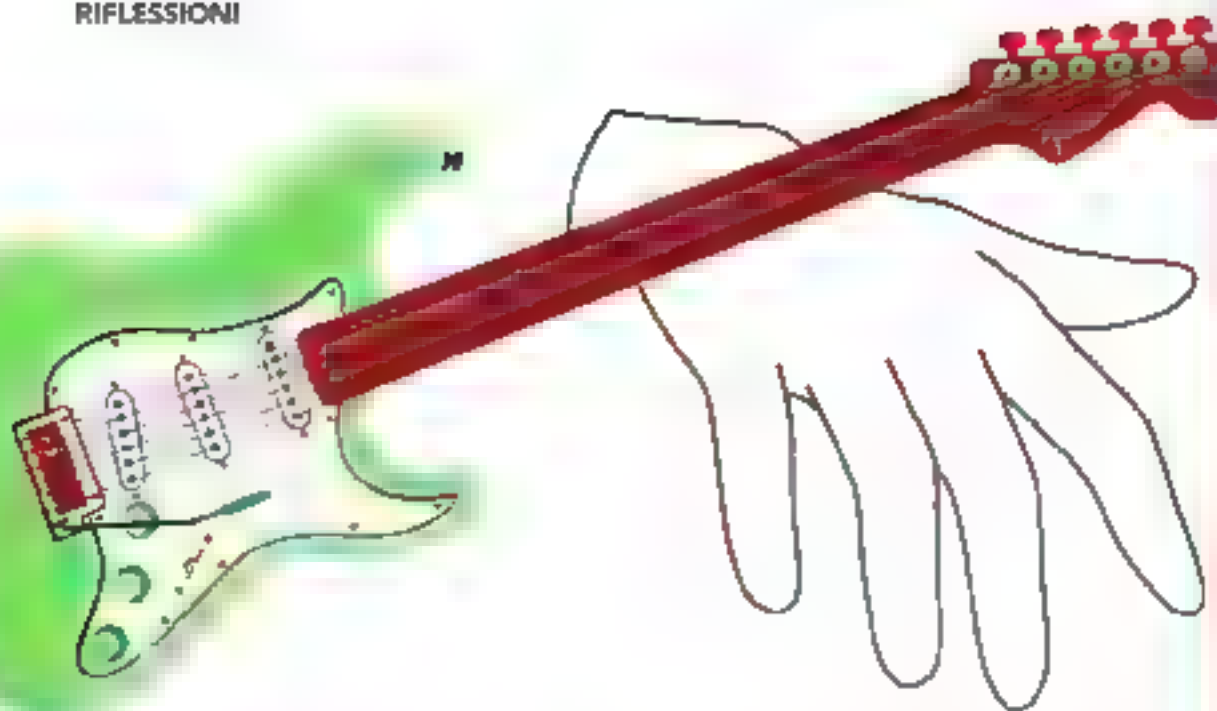


Ogni giorno
mi sveglio,
prendo lo
smartphone



e impreco perché
son certo che
all'Inferno
non lo hanno.





Tra le tante cose tra le quali avrei potuto nasconderti, non avrei neppure sperato che ci fosse un mondo virtuale. Alla fine, lo sfrutto per ciò che mi consente di fare e ti nascosto che il mio personaggio, qualsiasi affettivo, ne è davvero felice!

Sto pensando a un re del Noed, perché quando firmerei la legge che riguarderà qualsiasi alterazione che influisca sull'aspetto delle dimensioni del corpo, della forma o della pelle, compreso anche l'uso di semplici filtri, ogni foto sposterà la scritta "modificata".

Eppure, davvero, io senza il filtro della tecnologia non riesco a stare, figuriamoci se potrei farne dipendere senza...

"Il problema - mi dice il mio personaggio che fa transizione digitale e diventa oggi un supereroe per tutti e non possiamo vivere come qualcuno è distante da noi o pensava come una trasformazione che ci porterà tutti a saper utilizzare un computer o uno smartphone". Dietro la digital transformation, come la chiama lui, c'è un concetto rivoluzionario non comprenderlo o starne fuori ci lascia in qualsiasi stato. C'è un possibile collegamento tra tutti noi, uno o più di essi, senza che calpestiamo la terra.

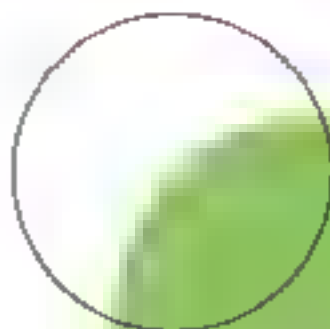
Gli dico: ragazzi: avrei voluto una donna e devo essere

la su Tinder, quando voglio conoscere il complesso di un amico lo cerco su Facebook. Se poi ho un appuntamento che non è segnato su Calendario, lo salto a priori. Mi sa tanto che me lo sono cercato.

E poi giravo in vetrina, prendo lo smartphone e mi prego perché non c'è che all'Interno non lo hanno.

Per la ragione, mi rendo conto che sbagliavo, perché senza il mio personaggio, io sarei davvero e solamente un noel. Ora, invece, comincio, regala emozioni e a volte altri le regalano a me. Altre volte capita che mi regalino informazioni, altre conoscenze. Ce le scambiamo in un giro, ma ce le scambiamo. Quando usavo il joystick a cinque anni, non avrei sperato in queste meravigliose opportunità. Dopo colazione, con lo smartphone in mano, mi lavo la faccia e chiedo ad Alexa di mettere "Barista". Non è un caso, perché io so che Alexa mi spia, alcuni giorni capita che mi proponga qualcosa che io già che mi piace.

Più la musica e ascolto... Shock in un town, Velvet Underground. Ho sentito più di furber, di generazione senza più passato, di non-pensieri, rotti cibernetici. Ho sempre e ancora una volta pagato il Maestro "Come è difficile trovare l'alba dentro l'oscurità".



com'è difficile
trovare l'alba
dentro l'imbrunire...

L'AMERICA FERRARA

DIFFICILE
TROVARE L'ALBA
DENTRO
L'IMBRUNIRE
DIFFICILE
TROVARE L'ALBA
DENTRO
L'IMBRUNIRE
DIFFICILE
TROVARE L'ALBA
DENTRO
L'IMBRUNIRE
DIFFICILE
TROVARE L'ALBA
DENTRO
L'IMBRUNIRE
DIFFICILE
TROVARE L'ALBA
DENTRO
L'IMBRUNIRE

LA CULTURA DELL'ALTRO

Soffermiamoci sul Rispetto

di Rossella Passavanti



/ri.spèt.to/

Nonostante la pandemia in atto, nonostante le difficoltà di tipo psicologico, economico e sociale alle quali il mondo è sottoposto, sembra esserci ancora spazio dall'orientamento quotidiano al tema della cultura dell'altro.

Ma concretamente, poi, cosa significa "cultura dell'altro"? Le risposte possono essere molteplici e le più diverse. In questo breve scritto mi voglio soffermare su un aspetto per me fondamentale della cultura dell'altro: il **Rispetto**. Consultando il vocabolario la parola rispetto si declina così:

“

Riconoscimento di una superiorità morale o sociale manifestato attraverso il proprio atteggiamento o comportamento

Non escludo nulla dalla definizione. Etimologicamente la parola **Rispetto** deriva dal latino *respicere* = *re* (indietro) *specere* (guardare). Quindi **rispetto** significa guardare indietro. Come si osserva come guardare indietro con l'edierma con densa vocale di guardare in avanti.

La società appare pretesa verso un progresso che sembra continuo, sempre crescente e infinito. In realtà questo sistema acciolla e manifesta una sua sottile fragilità che si rispecchia nella assenza di un senso da attribuire alla folle corsa nella quale i più si affrettano forse per sfuggire alle loro paure e non sentire. Ciononostante sembra ci comporti di fermare un attimo: la corsa si proietta dalla quale nasce travolta.

Il **Rispetto**, quindi, dà vita quel momento di dubbio, di riflessione sul corso della vita e del senso che ad essa vogliamo dare. Il **Rispetto** è, quindi, un fenomeno intimo di riflessione che ci porta a considerare con occhi più continui degli altri.

Il **Rispetto** non si può cercare e quando chiediamo **Rispetto** in realtà vogliamo scattare riguardo e consapevolezza da parte di chi ci sta di fronte. Ma questo non è **Rispetto**, quello vero, perché il **rispetto** parte dalla intima e spontanea volontà del soggetto di avere a cuore la propria umanità e quella degli altri. Mi sento di affermare alla luce di queste considerazioni, che il **Rispetto** si può solo "fare". Ciascuno di noi può conquistare



il privilegio di procedere senza richiesta propria che si può dare agli altri.

Siamo parlando del profondo riconoscimento di sé stessi che si trasforma nel riconoscimento dell'altro, non solo e non tanto e d'ora, ma come essere vivente e non vivente, come cosa inanimata, come il tutto.

Ti riconosco e ti Rispetto perché riconosco il valore dell'esistenza e mi accorgo che il mondo e tutte le cose e gli esseri in esso presenti sono insostituibili ed hanno un valore inestimabile.

Storicamente il Rispetto viene associato al concetto di autorità, quasi che fra il soggetto "rispettante" e il soggetto "rispettato" si evidenziasse una relazione di ingegualianza fra un superiore ed un inferiore. Questo tipo di approccio è durato per molto tempo ed è diventato deviato solo per la subentrata arroganza e cattiva educazione che hanno portato alla prevaricazione continua sull'altro persona, sulla natura, sulla vita. Purtroppo non è questa la sede per affrontare il problema del Rispetto sotto il profilo squisitamente etico ma ritengo opportuno un breve riferimento al grande filosofo Immanuel Kant quale primo fondatore di un'etica del Rispetto su un piano per così dire razionale riconoscendo un incondizionato potere alla libertà umana.

Intendiamoci, libertà non significa fare ciò che si vuole, ma agire secondo una legge morale che possiamo riconoscere in noi stessi solo se ci formiamo un attimo ed aiutarci la capacità di guardare indietro, di rispettare. Il Rispetto implica così l'uguaglianza fra soggetto sia che si trovi in relazione fra loro, sia che questa relazione non esista.

Tutti nella nostra preziosa individualità dobbiamo, quindi, rispettare ed essere rispettati per valutare dentro di noi e dentro gli altri l'unicità della persona.

Abbiamo già detto che il Rispetto viene associato ai concetti di timore, riguardo, deferenza, devozione, ossequio: abbiamo capito che il Rispetto è molto più di questo. E' la profonda consapevolezza dei propri inestimabili valore e di quanto questo inestimabile valore sia anche patrimonio della persona che abbiamo di fronte. Si può dire a questo punto che l'aspettativa è che tutti, nuovi giovani in particolare, riflettano sul concetto di Rispetto quale piccola grande parte di un più ampio e profondo patrimonio culturale.

ILLUSTRAZIONI PIER PAOLO CARDINALI
E LORENZO MASCIULLO



INTELLIGENZA E CREATIVITÀ

Machine Learning e Pensiero Umano

di Enrico Pasceddu

Da due documenti chiave, *Machine Learning e Pensiero Umano*, scaturisce un'inevitabile considerazione: da sempre il sentimento, valor, la creatività sono stati portati come una prerogativa dell'essere umano. Il repertorio sovranamente del mondo virtuale sul mondo reale sta portando grandi cambiamenti e nuove modalità relazionali in vari campi culturali ed esistenziali: nello sport, in ambito formativo, intellettuale, educativo, eccetera, nella letteratura, nella musica tanto per elencarne alcune. Sicuramente Machine Learning e Pensiero Umano possono coesistere ma uno non può escludere l'altro. A tu per tu proponendo paragonando Bob Gil "Una cosa che faccio, e il computer non fa e pensare. Dubitano pensare e fare quello che il computer non può fare. Il computer unifica i processi, accelerando e semplificando, consente volentieri, il potere del suo utilizzo in vari contesti operativi. Con la tecnologia

a sostituire o a collaborare con gli esseri umani. Questo se da un lato può evolvere una valenza positiva, presenta anche il rischio di poterle portare. Il momento dell'arrivo della rete è tutto ciò a lei abbiamo e costruiamo, è stato esaltato ma, con il tempo ci si è reso conto che in alcuni

contesti, volenti o nolenti, stavano incomprensibili e poco influenti.

Se far conto pagare le conseguenze di identificare ai vari effetti strutturali

davanti ad un uso eccessivo e non sempre opportuno del loro consumo e utilizzo. Dire che se

abbiamo abitato in tante situazioni incoerentemente,

mai abbiamo più che ci sono. Va bene puntualizzare l'intelligenza di

trascorre ma questo non deve assolutamente trascurare la necessità di un'attenta analisi e fattiva implementazione riguardo l'e-

duzione e la funzionalità delle nuove generazioni. Da qualche anno abbiamo a situazioni etiche nelle quali bambini e adolescenti sono lasciati scrivere più in fretta di un mondo virtuale nel quale per molti, l'esperienza e le relazioni si trasformano in movimento. L'essere nel suo significato proprio, affettiva, l'esperienza, l'emozione, che si sta sempre più trasformando in finzione, così come i

stato di essere
in un
modo di
strategie, tecniche
e sperimentazione per
far apprezzare emozioni e sentimenti
ad autori umani, descritti

ILLUSTRAZIONI GIULIA GIACCIO



“ E allora... quale è lo spazio
dell'essere umano al tempo
dell'intelligenza artificiale? ”

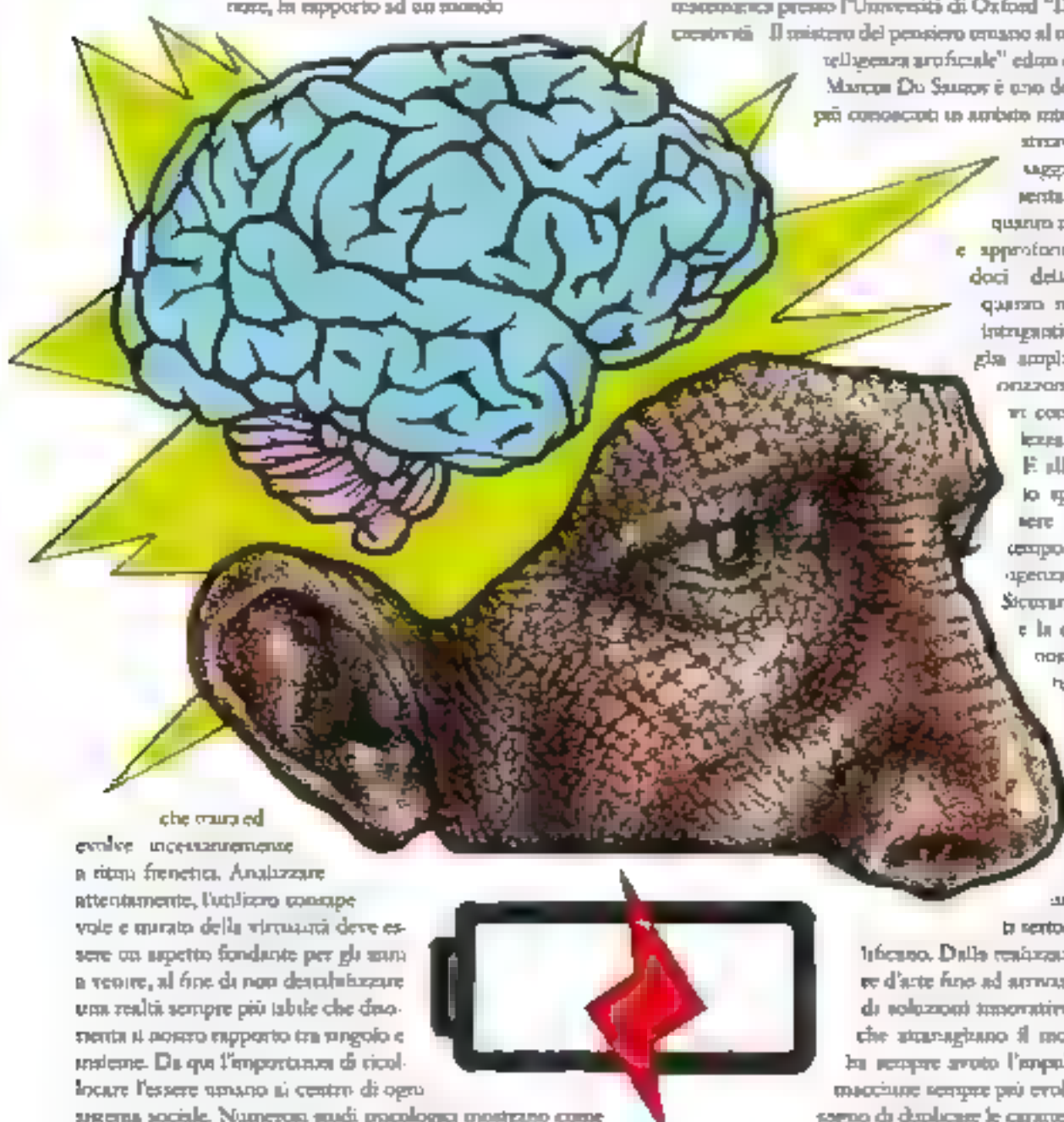
ventimenti e i valori morali, che si stanno trasformando sempre più in comportamento e atteggiamento psicologico totalitario che sconfina nell'egoismo e nell'egotismo. L'eccessiva esasperazione della virtualità origina in molti soggetti, aspetti fuorvianti della propria persona e delle proprie qualità morali, generando un eccessivo culto del sé e del compiacimento narcisistico, causando scarsa aderenza alla realtà sempre più mistificata ed alienata. Da questo aspetto scaturiscono molte alterazioni e patologie, esistenziali e relazionali, con un'inadeguata e manchevole considerazione e partecipazione in ambito sociale e gestionale del proprio sé interiore ed esteriore, in rapporto ad un mondo

piuttosto sia possibile allenare le capacità creative. Sappiamo oggi che il cervello è plastico, e si adatta a seconda di ciò che si fa. Molti studi mostrano che frequentare il pensiero creativo ne aumenta l'occorrenza. È vale anche il contrario: se non usiamo le nostre capacità creative, queste con il tempo è come se si atrofizzassero, facendoci ripiegare in modalità sempre più routinarie e mosse dall'abitudine. L'intelligenza artificiale sta mettendo in atto una vera e propria rivoluzione trasformando e mutando in vari settori concettuali la nostra aderenza alla realtà. A tal proposito, ottimo strumento di analisi e argomentazione è il recente libro di Marcus Du Sautoy, professore di matematica presso l'Università di Oxford "Il codice della creatività. Il mistero del pensiero umano al tempo dell'intelligenza artificiale" edito dalla Rizzoli.

Marcus Du Sautoy è uno dei divulgatori più conosciuti in ambito internazionale e attraverso il suo saggio, ci presenta un quadro quanto mai esauritivo e approfondito, ponendoci delle domande quanto mai attuali e intriganti per chi voglia ampliare i propri orizzonti conoscitivi con consapevolezza dell'essere. E allora... qual'è lo spazio dell'essere umano al tempo dell'intelligenza artificiale? Sicuramente questa è la domanda del nostro secolo, tuttavia la creatività è stata a lungo considerata la capacità che a ve dell'essere umano in vari

settori che la qualificano. Dalle realizzazioni di opere d'arte fino ad arrivare alla ricerca di soluzioni innovative a problemi che straziano il mondo, l'uomo ha sempre avuto l'impulso di ideare macchine sempre più evolute; ma, se il sogno di duplicare le caratteristiche della mente umana è antichissimo, la crescita esponenziale di una vera e propria intelligenza artificiale in grado di apprendere e migliorarsi è un desiderio totalmente attuale. È ormai imprescindibile che l'intelligenza artificiale non resti importante nel prossimo futuro e di conseguenza accrescano le domande su cosa potrebbe essere in grado di fare e per prima cosa... potrebbe, l'intelligenza artificiale, a sua

che muta ed evolve incessantemente a ritmo frenetico. Analizzare attentamente, l'utilizzo consapevole e mirato della virtualità deve essere un aspetto fondante per gli uomini a venire, al fine di non destabilizzare una realtà sempre più labile che disorienta il nostro rapporto tra singolo e insieme. Da qui l'importanza di ricollocare l'essere umano al centro di ogni sistema sociale. Numerosi studi psicologici mostrano come nelle scuole difficilmente vi sia una ricettività a inseguire le capacità creative. Per contro, altri studi mostrano come l'uso - o meglio l'abuso - che si fa di tecnologie mobili (cellulari, tablet, ecc.) può diminuire tali capacità. Anche se ci sono pareri contrastanti, siamo solo agli inizi della comprensione di questa fondamentale capacità umana "la creatività". Esse sono le domande ancora aperte, come ad esempio, fino a che





**Si può pensare
che un giorno le
macchine saranno
in grado di aiutarci a
tener viva la nostra
immaginazione?**

volta dimostrarsi creativa? Nonostante l'utilizzo del riconoscimento visivo sta diventando sempre più sofisticato, l'ipotesi che porti a congiungere la capacità del nostro cervello di decifrare le immagini visive è stata, fino ad oggi, una difficoltà significativa per ogni computer che aspiri a confrontarsi con l'intelligenza umana.

In uno scenario mondiale dove la natura dell'apprendimento automatico sta cambiando così velocemente, con quali nuove modalità la tecnologia può rafforzare o addirittura stimolare aspetti fondanti come la creatività e l'arte visiva? Mentre inevitabilmente storici e critici d'arte, dibattendo sulla legittimità delle risposte epistemiche dell'arte traspolata artificialmente, anzi fa, un gruppo d'esperti provenienti dai paesi olandesi Maastricht e Rembrandthuis, insieme a Microsoft, INC e la Delft University of Technology, ha ridisegnato 346 dipinti di Rembrandt e li ha digitalizzati mediante un algoritmo di apprendimento profondo. Dopo un accurato lavoro corroborato da 18 anni di analisi dei dati, il gruppo ha esibito un Rembrandt concepito dall'intelligenza artificiale, che ha ottenuto oltre dieci milioni di visitatori nei primi giorni della sua esibizione. L'opera prodotta ha preso alcuni aspetti che identificano lo stile dell'artista e a detta di molti, si potrebbe accreditare alla scuola di Rembrandt, ma, come al solito, non sono sfuggiti giudizi diametralmente opposti come quello del critico d'arte Joachim Jones, il quale ha definito la spettacolazione "una parodia orribile, stupida, sensazionale e senza cuore". Prona la reazione di Microsoft, la quale ha precisato che l'intenzione del progetto era semplicemente quella di dimostrare quanto fosse coerente il suo codice. In ambito musicale si svilupperà l'utilizzo dell'intelligenza artificiale da parte di Huawei per completare la fantasia Sinfonia n. 8 di Schubert, la quale ha ulteriormente attestato il potenziale della tecnologia per la creazione di opere d'arte.

L'apprendimento automatico dell'intelligenza artificiale, comunque ad oggi, ha applicazioni più pratiche nel condurre ciò che ascoltano e guardano. Ad esempio, la Warner Music è diventata la prima grande etichetta a firmare un contratto discografico con un algoritmo, capace di creare passaggi sonori personalizzati per gli utenti a seconda delle loro esigenze. Ritornando al libro "Il codice della creatività: Il mistero del pensiero umano al tempo dell'intelligenza artificiale" mi tornerà in mente la risposta all'alternativa questa ipotizzata da Marcus Du Sautoy. Si può pensare che un giorno le macchine saranno in grado di aiutarci a tener viva la nostra immaginazione?

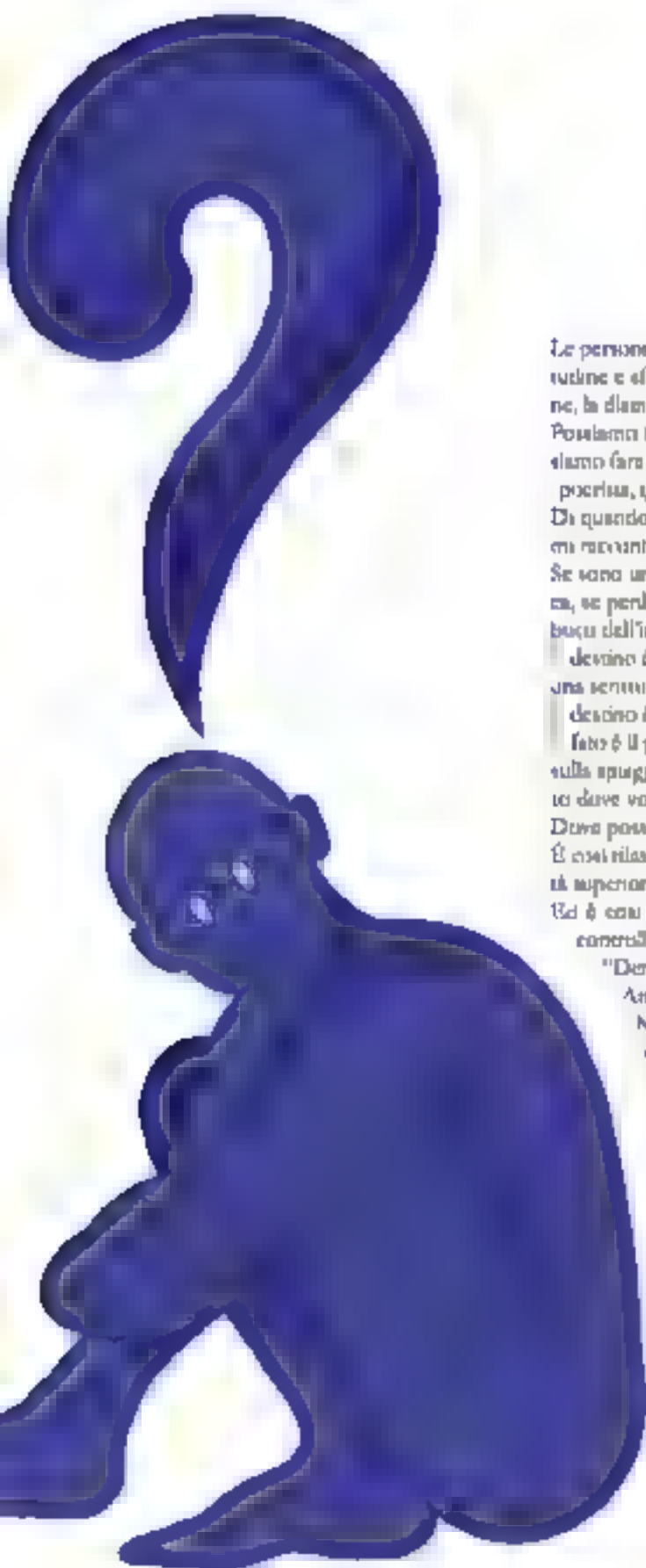
Il mio pensiero è concorde con Marcus Du Sautoy quando sottolinea, probabilmente alla fine "l'intelligenza artificiale potrebbe aiutarci, come esseri umani, a comportarci meno come macchine", guadagnando quell'esclusività che da sempre ci contraddistingue in un connubio di intuizioni e comprensioni, che rende l'essere umano un essere pensante, dotato di cognizione di causa ed effetto, unito a valori ed epica della coscienza dell'essere. Ora è il momento del riequilibrio, perché a governare il mondo, e mio modesto paese, non possono essere solo algoritmi e androidi, ma l'uomo con le sue - nostre, scelte consapevoli.

ILLUSTRAZIONE OTTAVIA POMPEI

Il controllo tra destino e fato.

Dove voglio e posso stare?

di Sebastiano Zanolli



Le persone guardano il futuro con sempre più inquietudine e sfiducia. La globalizzazione, la digitalizzazione, la disintermediazione, e adesso la pandemia. Possiamo fare poco di fronte a tutto questo. Ma possiamo fare il massimo per provare a rimanere rilevanti: curiosità, ignoranza e pruriti inquinano la mia vita. Di quando in quando, mi ritrovo al bivio delle cose e mi trovo altre cose.

Se sono un bravo narratore, mi rilasso e trovo la calma, se perdo il filo, mi devasta la vita e sprofondo nel buio dell'impossibilità.

Il destino è frutto del nostro scalciare, mentre il fato è una sentenza di altri.

Il destino è la spremuta delle nostre scelte.

Fato è il percorso delle biglie disegnato da qualcuno, sulla spugna sabbiosa del mondo.

Io dove voglio stare?

Dove posso stare?

È così rilassante mollare tutto nelle mani di una volontà superiore, a volte dolce e volte aspra.

Ed è così esasperante pensare di potere dirigere e controllare il mondo con la tua telecamera spia.

"Determinati da" o "determinanti per"?

Amici o nemici?

Non trovo un tema nuovo.

Amo usare un tema antico che sbeffeggia manager e imprenditori, impiegati e dirigenti, donne e uomini, scienziati e religiosi.

Io, che la cosa si ci prova almeno, con tanta gente tutte me.

È difficile fortunatamente, tra la consapevolezza che decido gran poco, ma che è mio dovere essenziale gestire colpi e tirate in costruzione con la malta delle mie forze fisiche e immateriali.

Aggregando spiriti a volte preoccupato ma mai domo.

Amici che non accettano di dormire più di quanto necessario.

Certo non è una decisione buona o nera.

E questo fa sbalellare maestri di marketing e di posizionamento, intenti a vendere consigli sulla vita come si vendono descrittivi ed assorbenti.

Ma non me ne curo e vado avanti.

La resistenza alla difficile comprensione del lavoro di vivere nasce dalla capacità di accennare pacatamente l'inadeguatezza del nostro cervello, provandoci però a lasciare segni.

Le religioni si aiutano piazzando picchetti di verità indiscutibili.

Ma siccome mi sono perso la briga di parlare senza chiedere: un di fede, ecco che mi sembra più utile suggerire un ruffo di umiltà.

Fammi fare, cambiare lavoro, sistemare la propria vita affettiva, stabilire rapporti amorosi con i figli, superare i drammi e i lumi, giorni della mensile di avvenimenti che di solito dai per scontati, sono frutto di un umile lavoro di taglia e cuci.

Attività che svaniranno dimenticate, prima o poi, e lasceranno solo l'eco del rumore che abbiamo fatto agendo e reagendo, con silenziose accennazioni dell'incomprensibile e rumorose prese di posizione verso ciò che incomprensibile non era.

E nel lavoro, quotidiano e continuo, di distinguere ciò che merita da ciò che non merita a mia attenzione, si dipana la mia vita.

Che controllo dove posso e lascio andare dove no. Non è difficile vivere bene solo se ci lavori sopra. Continuamente.

E quando lo fai, ti accorgi che il vivere è quello. Lavorarci sopra. Continuamente.

Il resto è minchia.

Non esistono vite vuote.

Esistono vite senza significato.

Esistono vite senza autori o in cui l'autore ha abdacato al suo ruolo nella speranza che la trama si sciolga da se col giusto pragmatismo e senso.

Il problema vero è che ha ragione.

Le ansie dell'autore la storia si scrive da se, dandoci la felicità o la serenità dei padroni di quella esistenza.

Impossibile fermare il dispiegarsi degli eventi nel romanzo della nostra realtà.

E così mille reperti casuali danno mal che non desideriamo, sfilano e espongono antipatici, decidono finali spaventosi.

E il significato che noi desideriamo svanisce.

Diventa incomprensibile.

Come certi film intellettuali d'essai in bianco e nero, magari in tedesco e sottotitoli in ungherese.

Con un senso forse, ma non per noi.

Ragioni della propria vita si diventa quando si decide.

Si decide di avere un punto di vista.

Quando costrui un'identità che voglia dire qualcosa di tuo crei le basi per il successo della tua esistenza in termini di significato.

Qualunque cosa capiti.

Cioi conosciuta e puoi integrare le diverse prospettive dell'esperienza interiore, riflettere e conciliare l'identità privata con quella pubblica.

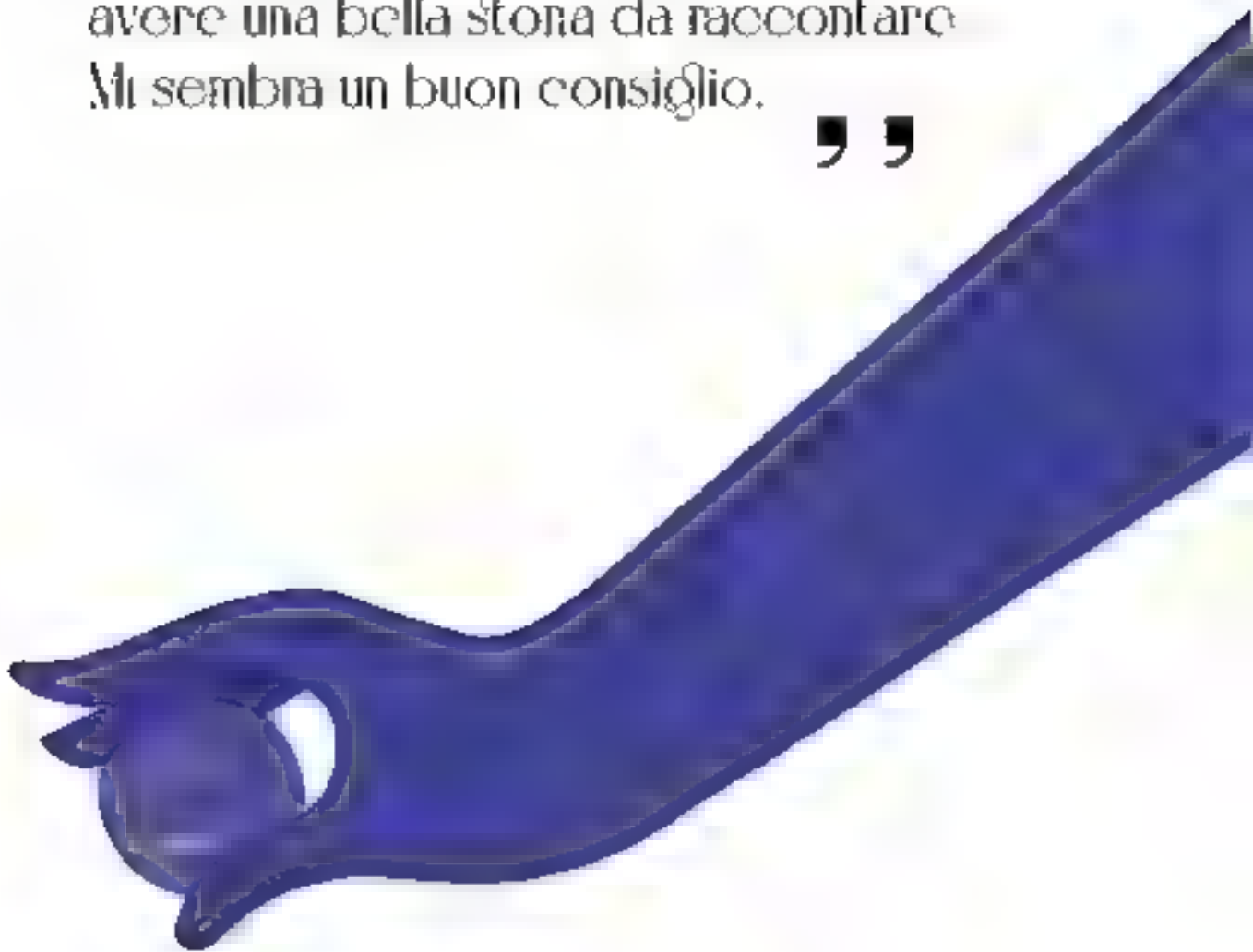
Esistono vite senza significato.

Esistono vite senza autori.

Non esistono vite vuote.



“ “ Difendi ciò in cui credi o assicurati di avere una bella storia da raccontare. Mi sembra un buon consiglio. ” ”



ILLUSTRAZIONI SARA CAMPOLIETO



Tra

X

induttività

X

e

X

materialità

X

L'esperienza sensoriale delle parole



di Stefano Mosena

leggere è sicuramente una delle attività che ampliano la nostra mente e arricchiscono il nostro vocabolario domandoci la capacità di pensare, come sostiene Umberto Galimberti "Per pensare ci vogliono le parole. Tu puoi pensare limitatamente alle parole che conosci". Questa lettura oggi è fatta di testi smaterializzati, fogli di testo, pagine web, social, tutto corrisponde ad un sistema binario, tutto può avvenire una **luce eterna**. Questo nostro leggere in maniera disordinata brandelli d'informazione, sta portando il lettore verso un atteggiamento bullmico, trasformandosi in un circolo sulla superficie delle cose, la nostra mente non sembra più in grado di approfondire la marea di informazioni che ci pervengono dai media, **questo ci sta togliendo il contatto con il mondo** da una giornata lavorativa o da lontano quando portiamo dire che le nostre letture si stanno smaterializzando sempre più a favore di tablet o altri strumenti di lettura digitale, questo nel migliore dei casi, nel peggiore si finisce a surfare sulla superficie delle cose non approfondendo nulla, ci si sposta pericolosamente verso quell'atteggiamento descritto da Bradbury nel suo Fahrenheit 451, dove i libri erano proibiti e dove i pompieri bruciavano i libri. Credo dunque che quanto sostiene Galimberti sia alla base di un pensiero critico, utile a far pensare le persone e riflettere sulle criticità di un sistema che riguarda tutti noi, nessuno escluso. Riportare i libri e la lettura tra le priorità dei giovani è sicuramente un primo passo utile, ma la smaterializzazione continua a vedere il passo all'approssimazione dei concetti e alla superficialità. **Credere fermamente nell'importanza sensoriale della stampa, questa fonda le sue radici nella nostra storia** intera come evoluzione dei popoli, a partire dal primo testo rinvenuto del 166 in Cina, il Sutra del diamante. La stampa è inchiesta, olfatto, tatto, vista, è un momento pluri-sensoriale, per dirlo con Munari, che ci regala una materialità che altrimenti stiamo rischiando di demandare ad altre attività non utili alla crescita dell'individuo. Possiamo quindi dire che la smaterializzazione della pagina è l'inizio della perdita della nostra memoria fisica? Non è detto che questa sia la strada, come sosteneva Lico "Il computer è una macchina intelligente che aiuta le persone stupide, anzi, è una macchina stupida che funziona solo

nelle mani delle persone intelligenti". Questo cosa ci dice? Che sicuramente non è il medium a fare il messaggio, ma la digitalizzazione può aiutare le persone a conservare tramite architetture interne, vere biblioteche attraverso data base. **Non dobbiamo quindi dubitare degli strumenti**, perché questi sono espressione della nostra volontà, è importante ricordare che la comunicazione deve prevedere l'approfondimento e coltivare una pluralità di stimoli sensoriali, questo non potrà che far bene alla comprensione della realtà.

Quando facendo un percorso a ritroso sulla comunicazione scritta, possiamo affermare l'unicità dell'esperienza ma anche l'induzione all'interattività, ovvero lo spostamento dell'attenzione dal contenuto all'attività ludico-creativa: su questo punto il mondo virtuale continua ad erodere l'esperienza tangibile, rendendosi sempre più vicina a sostituire la realtà in un matrix che si ripete sempre dentro schermi prestabiliti. Il mondo reale o quello virtuale dialogano ormai da tempo in una condizione di confronto, dove la realtà immaginata su una piattaforma permetta di vivere un presente diverso. Ma non bisogna eludere le domande che questa condizione ci dualizza ponendo alla luce nostra perché non scegliere la lettura come momento esperienziale della realtà? Ad esempio, in "Attuale delle isole remote. Cinquanta isole dove non sono mai stati e mai andrò" l'autrice Judith Schalkowsky narra il racconto di una serie di isole e le sconosciute, regalando un'idea molto personale, delle quali delinea i contorni. Ecco, l'immaginazione compie un passo importante a questo punto, perché ci regala la possibilità di creare la nostra idea diversa da quella di ogni altro individuo, viaggiando attraverso le parole dell'autrice come in un atlante. Potremmo fare innumerevoli esempi dove non è la realtà distopica a indicare la via, ma piuttosto la nostra fantasia a regalarci un punto di scarto, una diversa angolazione dalla quale guardare la realtà. Il mondo virtuale non è altro che la proiezione del nostro desiderio, il voler essere dei super uomini, il bisogno di perdersi in un mondo migliore, sia a livello individuale che collettivo. Comunque la si voglia mettere, sia che si guardi dentro uno schermo o sulle pagine di un libro, la parola regalerà sempre la possibilità di un diverso avvenire a chi la saprà cogliere.

VITE ONLINE

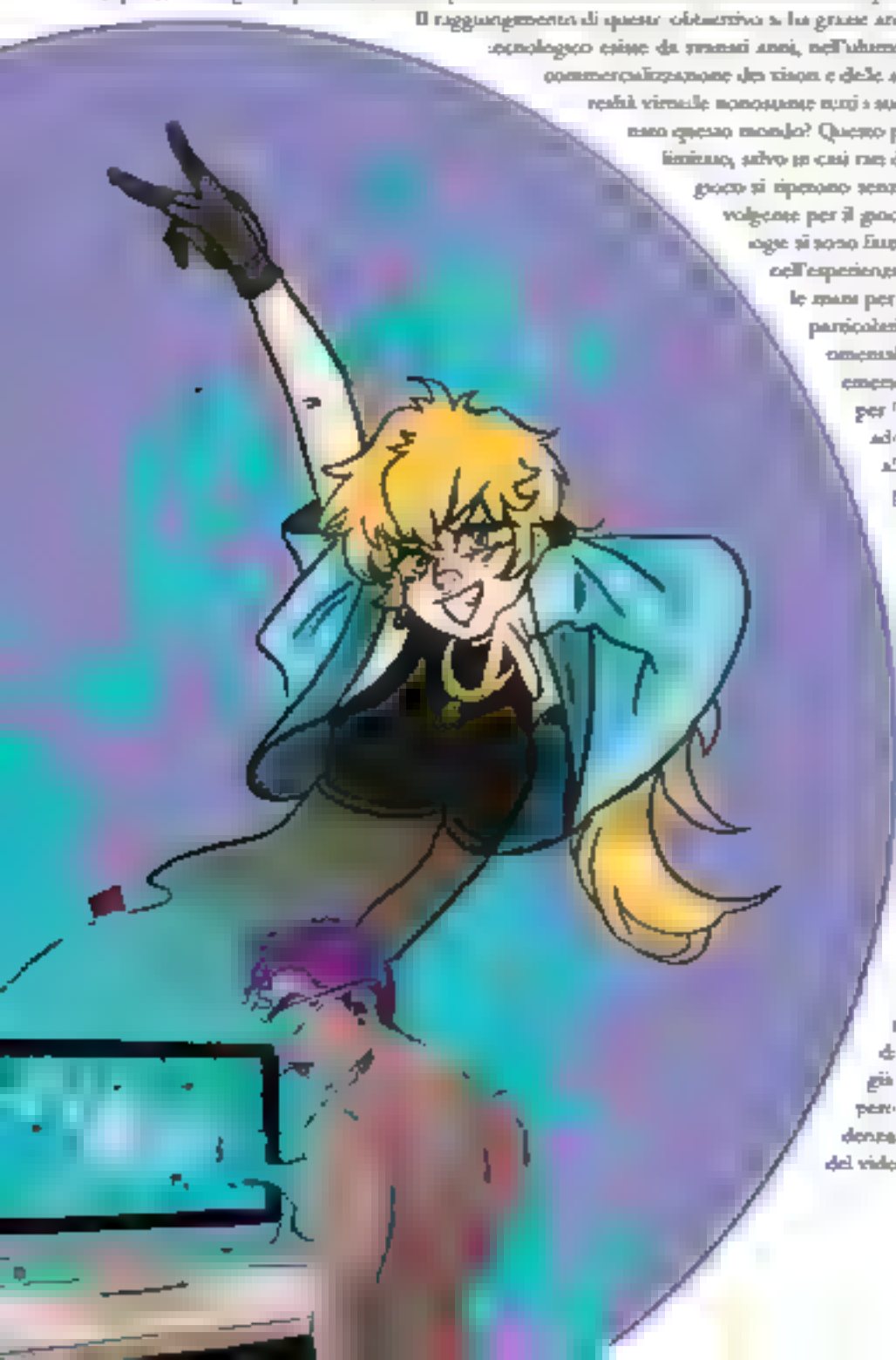
L'era dei videogames.

di Andrea Bolzetti e Martina Iuffredo

Lo scopo primario dei videogiochi è quello di farci evadere dalla realtà di tutti i giorni per vivere una vita alternativa nella quale ci sentiamo più al sicuro lontano dagli stress quotidiani che ci assalgono ovunque. Ottime videogiochi rendono ludeludarsi a ogni tipo di persona. Eranche possiamo trovarci in un mondo dove abbiamo fantastici super poteri e il nostro compito è proteggere i cittadini di quella metropoli, oppure possiamo ritrovare nella nostra vita felice per creare la nostra casa dei sogni con mille accessori. Per una simulazione di vita, allora, sono stati creati mondi dove il cielo di giorno è notte, fenomeni atmosferici per immaginare ancora di più nelle sensazioni di tutti i giorni fino ad arrivare ad un vero e proprio futurismo. Lo scopo dei videogiochi quindi è quello di permetterci un'alta realtà che è lo strumento per il raggiungimento del nostro sogno.

Il raggiungimento di questo obiettivo si ha grazie anche alla realtà virtuale che nel campo tecnologico esiste da tanti anni, nell'ultimo periodo è stata aiutata anche dalla commercializzazione dei visori e delle applicazioni apposite. Perché, però, la realtà virtuale nonostante tutti i suoi progressi non ha ancora rivoluzionato questo mondo? Questo perché purtroppo è un campo ancora limitato, salvo in casi rarissimi dove la maggior parte degli schermi di gioco si aprono senza creare qualcosa di realmente coinvolgente per il giocatore. Grazie però alle nuove tecnologie si sono fatti passi da gigante e sono state migliorate nell'esperienza di gioco virtuale anche le braccia e le mani per simulare il movimento dei joystick.

particolari, che però sono ancora in fase sperimentale. La realtà virtuale sociale (VR) è emersa come uno spazio online popolare per l'interazione e la socializzazione degli adolescenti. Anzi gli adolescenti grazie all'ampia gamma di attività coinvolgenti e opportunità di coinvolgimento sociale, insieme a un uso diverso in termini di età e interesse. Rapporti recenti suggeriscono anche che ambienti o mondi virtuali sono una delle modalità di interazione più popolari sul Web, il numero totale di utenti registrati al sito del mondo virtuale è ormai più di un miliardo, di cui il gruppo più numeroso ha un'età compresa tra i 10/16. Parlare con gli amici online è diventato il modo per gli adolescenti evadere e combattere la noia. Possiamo quindi dire che grazie a questo determinano strumenti tecnologici giocare ai videogiochi è diventato sempre più alla mano. Diciamo però questa esperienza, di questo mondo futuristico, ricco di storie e di grafiche avvincenti come già spiegato precedentemente, esiste però il pericolo di cadere in una dipendenza. È bastato proprio nell'affascinamento del videogiocatore, mettendo da parte via





virtuale, in preda a un'ossessione che la propria salute fisica, per il momento immota nel suo mondo virtuale, è messa a rischio per rimanere intrappolato nella gelatina densa dalla quale siamo immersi e può essere a vicine luci. Questa dipendenza è chiamata gaming disorder e inserita nel manuale diagnostico DSM-5, nell'elenco delle malattie e disturbi mentali, sotto piuttosto evidente e gestito dalla incapacità di limitare il proprio tempo trascorso davanti ai videogiochi, senza alcun genere di autocontrollo e da una modifica delle proprie priorità personali in favore del videogiochi. Gli effetti negativi di questa dipendenza possono essere riassunti in tre punti: uno, dalla quale partiamo scaturisce anche sotto forma di depressione. Un luogo dove nessuno esiste e non si tocca la realtà, ecco cosa porta questa dipendenza e spesso viene generata proprio da quei videogiochi che hanno la modalità multiplayer, ossia più giocatori. Questo, al contrario del videogioco tradizionale con un singolo giocatore che ha una sua storia lineare e che ad un certo punto ha una sua fine, quelli in multiplayer possono durare all'infinito. Questo perché non videogioco finisce alla rete e quindi c'è un continuo scambio di informazioni con i server e con il mondo. Spesso questi giochi sono basati sulla costruzione di un avatar che acquisisce nel corso del gioco esperienze e abilità nuove, compie azioni da livelli che vanno gradualmente aumentando, una creatura che si può personalizzare e che finisce inevitabilmente per diventare l'individuo e anche di sostituirlo. Ma padrone in maniera più approfondita dell'avatar è il avatar, del videogioco e dei social, un'immagine scelta per rappresentare a propria volta un'identità virtuale. Nel videogioco è importante creare un proprio avatar personalizzato che non deve essere per forza uguale al nostro io reale, anzi la maggior parte delle volte si va a realizzare un io ideale da come si vorrebbe essere. Tuttavia, questa grande libertà concessa dal mondo online e la presenza incondizionata nei social network molto spesso porta a un'idea di se stessi e di propria identità perché possono portare ad una crisi di identità dell'individuo con conseguenze gravi quali, ad esempio, la reale perdita del senso di realtà. Alla luce di quando è stato detto in

precedenti dire che ci sono due tipi di identità, una reale e una virtuale. La prima è composta da un insieme di azioni e comportamenti che costituiscono la personalità dell'individuo, mentre la virtuale è quella che l'individuo ricerca nel videogioco e online, costruita in base al mondo in cui vuole apparire e alle aspettative che gli altri nutrono su di lui. Numerose evidenze hanno quindi dimostrato come i videogiochi possano migliorare il comportamento, promuovendo aggressività, e in tutti i videogiochi sono uguali. Alcuni, possono stimolare delle competenze positive ed utili, la cooperazione, il lavoro di squadra, la condivisione e la capacità di risolvere problemi rapidamente, e anche capacità empatiche. Con la pandemia, l'industria videoludica, il bisogno di scappare dalla realtà è stato un catalizzatore che ha permesso di aumentare e generalizzare una data realtà virtuale e di un apparato espansivo del suo pubblico. A livello globale infatti videogiocatori avrebbero raggiunto circa 2,5 miliardi, per un mercato di circa 150 miliardi di dollari nel 2020 e anche in Italia si parla di un giro di affari pari a 1,5 miliardi di euro con anche un cambiamento nella percezione sociale del videogioco, precedentemente era un'attività che ha saputo arricchire vite di giovani durante il lockdown. Durante questi periodi per esempio, molti giovani hanno usato i videogiochi per sfogare le loro emozioni e per raggiungere obiettivi ed eventi, virtuali, mostre fotografiche e installazioni artistiche. Un esempio, è come il Museo L. Azimolenko hanno utilizzato queste ambienti sociali per consentire ai giocatori di utilizzare dipinti e opere d'arte in esposizioni digitali. Altro esempio, Monterey Bay Aquarium ha strutturato sempre Animal Crossing per dei progetti educativi. I videogiochi sono stati utilizzati persino per forme di attivismo politico. Questo ci fa capire come i videogiochi siano un elemento imprescindibile per qualsiasi discorso sulle arti del oggi, sul valore ricreativo e politico, sulle disuguaglianze economiche e sociali. Esiste un confine invisibile che separa il mondo reale da quello virtuale? I mondi, come quella del reale e del virtuale, che devono avere un confine un tanto ben definito. Bisogna sempre riconoscere dove inizia uno e finisce l'altro, avere dei punti di riferimento ben saldi

Quel confine sottile tra arte e tecnologia

di
Lorenzo Mascullo,
Nicola Morozzi,
Mauro Palmieri

La nascita di una nuova tecnologia tende inevitabilmente ad eclissare le precedenti, con ampio sovraccosto da parte di chi, per un lungo periodo ne ha usufruito. Un po' come il dibattito sulla fotografia nella seconda metà dell'800.

Pittori, poeti e intellettuali del tempo si opposero fermamente a questo nuovo mezzo tecnico per le più evincute motivazioni: paesaggisti e ritrattisti si videro sottratto il lavoro da una macchina, mentre pensatori e letterati la reputavano un mezzo appropriato per mischiare la realtà, lungi dall'essere in qualche modo considerata arte.

Oggi, come ad allora, l'attenzione e lo scetticismo sono rivolti verso l'intelligenza artificiale, soprattutto se impiegata nella produzione artistica, suscitando seppur indirettamente la medesima provocazione.

Affidare l'atto creativo ad una macchina può essere considerato arte? La disputa si accende quando nell'ottobre del 2018 viene battuta all'asta la prima opera al mondo realizzata tramite Intelligenza Artificiale. Si tratta del *Portrait of Edmond Belamy*, creato dal collettivo *Obvious* e venduto per 423mila dollari. È stato sviluppato da un algoritmo in grado di elaborare l'intera ritratti che vanno dal XIV al XVIII secolo attraverso la tecnologia GAN (*Generative Adversarial Network*),

ovvero un'architettura algoritmica che utilizza due reti neurali antagoniste: un modello generativo che crea nuovi dati e uno discriminatore che li classifica come reali o meno. Questa contrapposizione forzata tende così a creare degli esempi plausibili. Caso analogo potrebbe considerarsi quello di *The Next Rembrandt*, un albo dipinto realizzato sempre dalla collaborazione tra scienziati umani e intelligenza artificiale, che propone un dipinto il cui risultato è indistinguibile dalla vera produzione artistica del pittore fiammingo.

Se questa scia si sta diffondendo rapidamente la *New Media Art*, una forma d'arte che occorre a dei software avanzati per cambiare punto di vista sulla realtà restituendo comunque una visione oggettiva, con soluzioni formali che possono essere apprezzate per il loro valore estetico. Una grande branchia che comprende più campi: dalla Computer Graphic alla robotica, dalla Virtual Art alla Computer Animation.

Una personalità che ha fatto di questa nuova visione la sua cifra stilistica è Quayola, artista di origine romana, autore di tra i più importanti esponenti in questo campo, che ha, a detta della critica, "re-maternalizzato" la storia dell'arte.

Attraverso la sua produzione rielabora l'arte classica ed il modo di fare scultura e spazialista nel campo della pittura digitale con i suoi lavori sulla natura.





Uno sguardo immersivo, ma chiaro e distaccato, che sfrutta algoritmi computazionali per decodificare la realtà. Poco importa se al termine di questa sessione la tela è riempita da forme astratte, quello che va sottolineato, come in tutte le opere d'arte, è il processo che porta l'artista a quella determinata soluzione, avvalorando anche i classici e a questo nuovo modo di creare. Più di ogni altro, Quayola si mette di fronte ad una realtà filtrata dal virtuale dilatando il concetto di arte anche per più legati alla tecnologia. La sua arte computazionale si avvale di algoritmi per rimettere in discussione tutte le certezze che si hanno sul processo creativo e sulla sua funzione. Ma allora chi è che produce?

L'uomo o la macchina? Dagli albori della Storia de l'Arte, la mente dell'uomo è stata sempre fondamento dell'opera, anche solo nella sua fase progettuale. Probabilmente per questo motivo se vi è ancora un contributo del genere umano è più facile per noi considerarla arte perché siamo sempre stati abituati ad attribuire la paternità dell'opera a un soggetto fisico. Nel caso dei nuovi sistemi di produzione artistica, invece, è la macchina che impara da sé senza attingere direttamente all'esperienza e alla ragione umana. Quello che si trasforma con il passare degli anni è il mezzo tecnico, e con lui l'artista. Bisogna sempre contestualizzare e giudicare una novità basandosi sull'epoca storica in cui si vive e allo sviluppo scientifico che ne consegue. Oggi fare arte con le macchine equivale a fare arte con pennello e tela per un pittore del 1400. Una convivenza forzata, quella tra uomo e macchina, di cui non possiamo più fare a meno. Non c'è da sorprendersi se tra qualche anno le future firme degli "artisti" saranno in codice binario e non alfabetico.



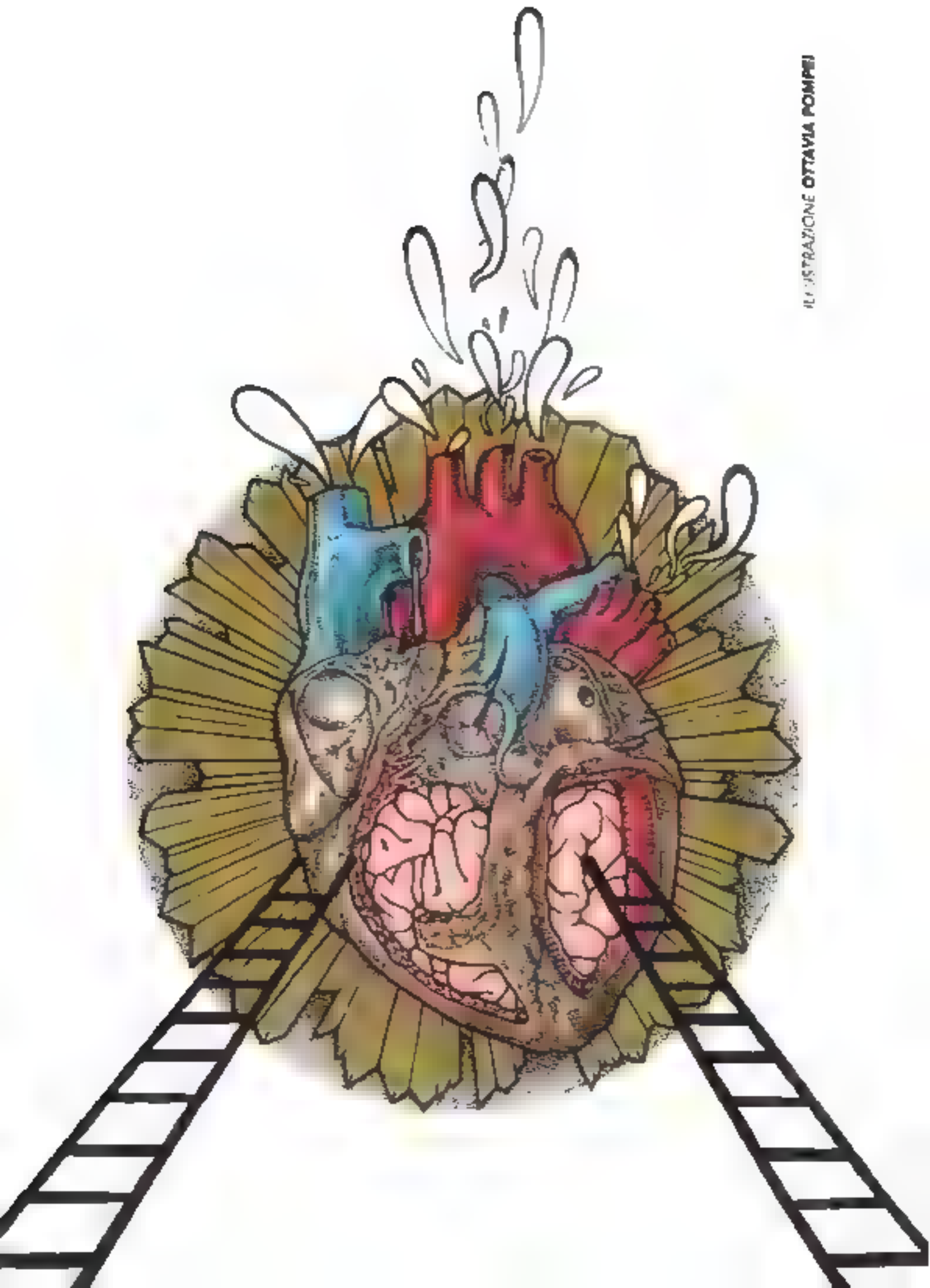


ILLUSTRAZIONE OTTAVIA POMPEI

PARTECIPA AL CONTEST E RICEVI IL PROSSIMO NUMERO IN OMAGGIO!*

1

Crea un'illustrazione o una foto che abbia come tema "Reale e Virtuale".

2

Tagga la pagina di [@rivistainsight](#) e utilizza l'hashtag [#beinsight](#).

3

Pubblicala sul tuo profilo Instagram come post o storia.



*L'illustrazione o la fotografia selezionata riceverà la rivista in premio e potrà ritirarla presso la sede di Campo Boario (Largo Dino Frisullo s.n.c., 00153 Roma). Tutte le illustrazioni saranno pubblicate nel prossimo numero della rivista.

Seguici sulla nostra pagina Instagram [@rivistainsight](#) per rimanere aggiornati!

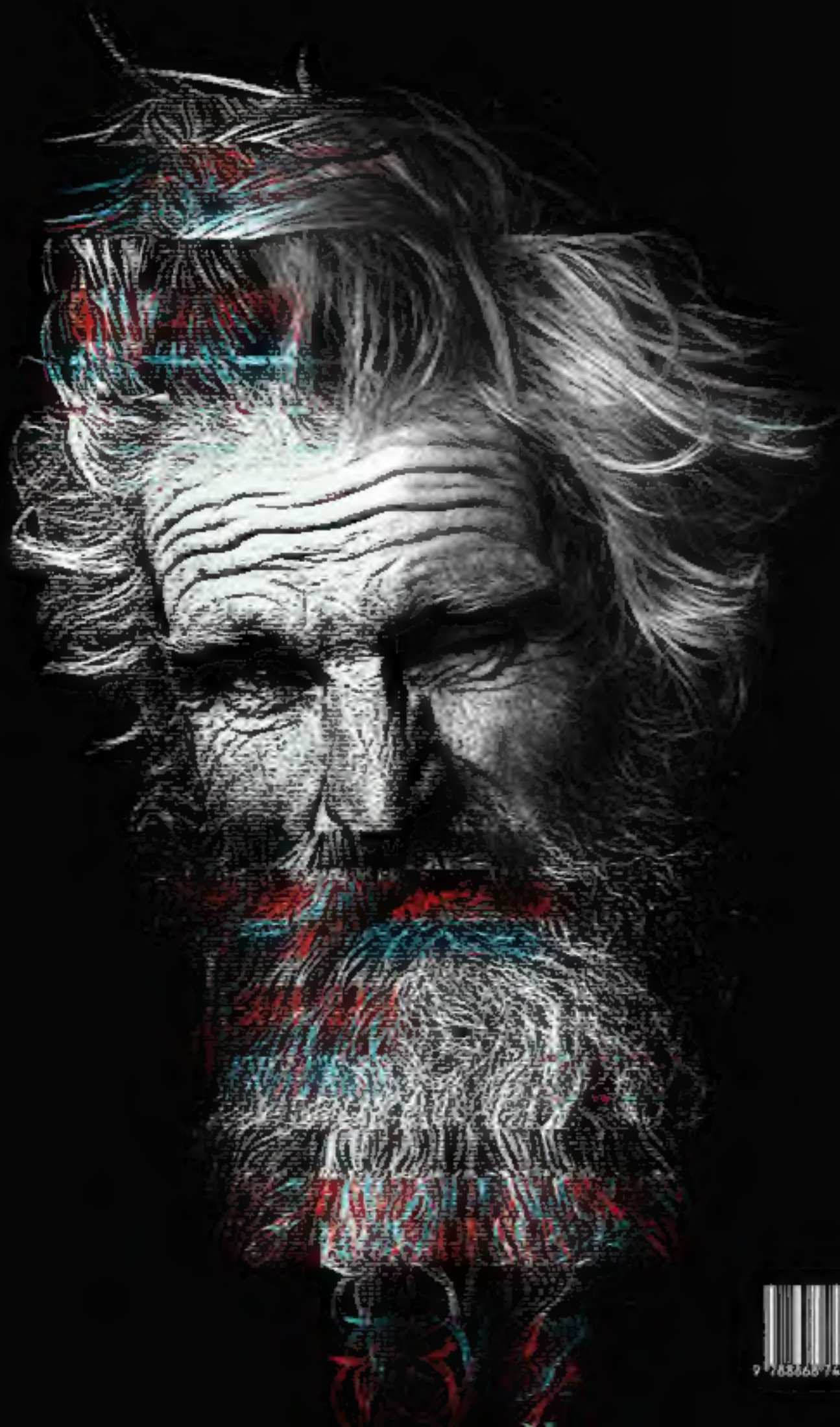
**"IL NARCISISMO NON CONSISTE
NELL'INCAPACITÀ DI AMARE,
MA NELL'INCAPACITÀ DI
ACCOGLIERE L'AMORE
DELL'ALTRO."**

ENRICO MARIA SECCI





Finito di stampare
nel mese di agosto 2022



9 788668 743567 >